¡DESCUBRE EL CAMINO HACIA LA DIVERSIÓN!

EN EL NUEVO MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE, TODO MARCHA BIEN

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

TENEMOS LA NOTA
NINTENDO / E3

TODO SOBRE
PROJECT X ZONE
REVIEW Y ENTREVISTA

LOS MEJORES TIPS PARA
DK COUNTRY RETURNS 3D

Disney INFINITY

Precio $30.00 M.N.
7 509997 096216 07
Año 22 No.7
020813

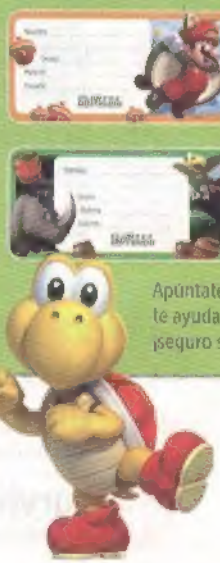
SUMARIO

▼ Tres compañías reunidas en **Project X Zone** para N3DS.

▲ Disney Infinity, una aventura con alcances inimaginables.

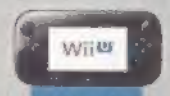
REVIEWS

NUESTRA PORTADA



Apúntate un diez con estas etiquetas que te ayudarán a ubicar tus útiles escolares, ¡seguro se verán de otro nivel!

GUÍA DE COLOR



Wii U

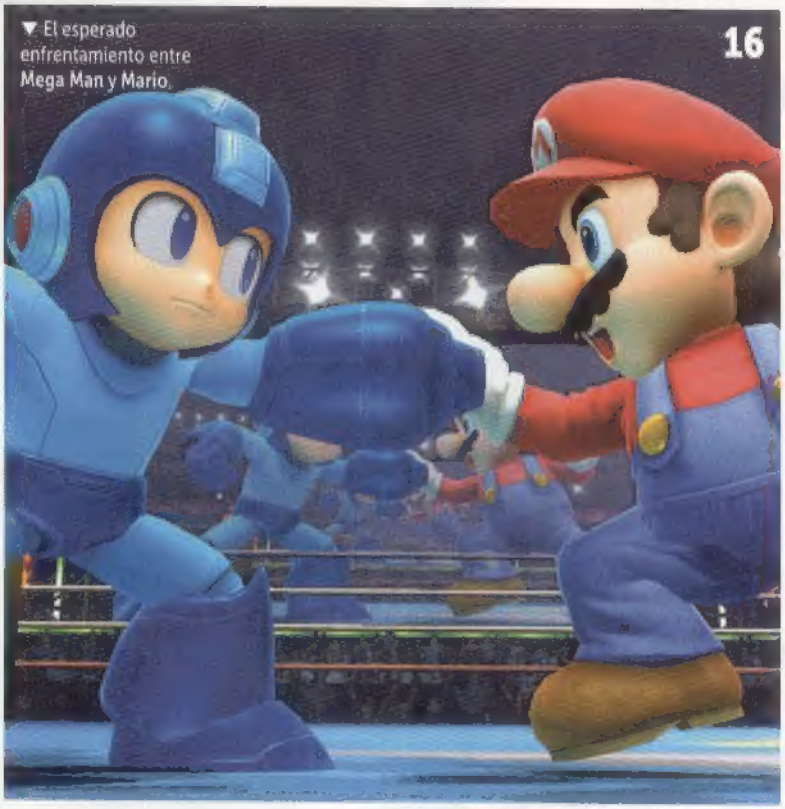
N3DS

Wii

SUMARIO
Julio 2013

▲ Evangelion 3.33 en Un Vistazo a Japón.

▼ Checa los tips de DK Country Returns 3D.



▼ El esperado enfrentamiento entre Mega Man y Mario.

COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

E3 2013
Mario Kart 8

El primer avance de Mario Kart 8 deja ver la cantidad de nuevos elementos de juego que nos esperan en Wii U.

Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY™ RETURNS 3D

¡Es diversión con Donkey Kong!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

PANTALLA MÁS GRANDE 90%
Comparado con la consola Nintendo 3DS.

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
El juego y la consola se venden por separado.

EDITORIAL

Julio 2013

Ahora ya sabemos lo que nos dejó la E3. El panorama luce alentador.

▲ ¿A la universidad? ¡Busca tu *sticker* y ponle tu nombre!

Sólo unos días atrás, se realizó el mayor evento en cuanto a videojuegos se refiere, este es la Electronic Entertainment Expo. Muchos rumores se manejaron previo a la E3, se hicieron predicciones y algunas se cumplieron. De hecho, Nintendo ya había anunciado algunos de los títulos que serían mostrados en el *show floor*, como **Mario Kart 8**. En esta edición, encontrarás todos los pormenores de la compañía japonesa en la E3. ¡Tendremos títulos para rato en Wii U y N3DS!

¿Te gustó la portada? ¡A nosotros nos encantó! Los personajes siempre llamarán la atención. **Disney Infinity** se aproxima con toda su magia a las dos plataformas de Nintendo, conoce los detalles de esta nueva apuesta en nuestro artículo de portada.

No dejes de visitar nuestra página y redes sociales, ahí te presentamos videos e imágenes de todo lo que sucedió en la E3. Entrevistas, opiniones, demos, tráilers y más en www.youtube.com/RevistaCN

Encuéntranos también en Facebook y Twitter.

Toño Rodríguez
Editor

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel. 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Baez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spol
CORRECCIÓN DE ESTILO
Gerardo Escalante Mendoza

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez Zamora
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Pantión"

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeirán
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara Guillen

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Guana Lozano
Héctor Labrija Guiot
Enrique Matarredona Arvechea
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Moycelo Azueta
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

EDITORIAL
Televisa
TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 22 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por convenio celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Suárez. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913344000-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6429, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4865, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expedientes N° 1/453"92"16536 ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-54-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana: tel. 52-61-27-13, interior de la República Mexicana: tel. 01-800-711-26-33. Prohibida la reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracia 136, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700. Tel. (55) 5354-0100.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GUAYAS MARIN 6929 ESTACIÓN CENTRAL SANTIAGO CHILE.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Aeroparque #1615 y #1579 (C1107AFQ), Buenos Aires, Tel. (5411) 4000-8300, Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roberto Morbidi. Comercialización: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vacarisa Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución Interior: Distribuidora de Revistas Bertran, S.A.C., Av. Velez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704564. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 404-9152 en Bogotá, Colombia. Línea gratuita para el resto del país 01 8000 519 335. Fax: (571) 403-2213. suscripciones@editorialtelevisacolombia.com.co • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Alonso Ríos 155, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Inca, Camino Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Reto Aéreo: 5290 88. Regiones: I, II, III y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070. Fax: (562) 596 69 40. suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Varapulli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Dagua, Edificio Inca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2 246-7200, (593) 2-246-7063, (593) 2-246-7666 y (593) 2 246-7669. Fax (593) 2-246-7060 ext. 111. • **VENEZUELA**: Varapulli Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela entre calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (0212) 595 75 51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Nintendo

Welcome to Animal Crossing New Leaf

¡Tu ciudad Tus amigos!

¡Tú eres el alcalde!

Nuevos descubrimientos esperan CADA día

Comparte tu Creatividad

Conéctate con tus amigos en todo momento*

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Use la función de Control Parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Se requiere conexión de internet inalámbrica de banda ancha para las características en línea. Para más detalles visita support.nintendo.com

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Pasacartas

Julio 2013

Arranca la segunda mitad del año con excelentes noticias por parte de Nintendo

Olimar comenta

Pikmin 3 estará en Wii U desde el 4 de agosto. Incluye nuevos tipos de Pikmin y a tres personajes que harán las funciones que realizaba el Olimar en las dos primeras ediciones.

ZombiU 2, una posibilidad

¡Hola! ¿cómo están todos por allá? Es primera vez que les escribo y ojalá me puedan responder en la revista.

En uno de los primeros videos que salió de la Wii U, se mostró un programa donde alguien dibujaba a **Link**. Mi pregunta es: ¿Ese programa está ya, o algún día saldrá en la eShop? En Internet leí que saldrá un juego de **Adventure Time** para Wii U. ¿Es cierto o son sólo rumores de la *web*? ¿Es verdad de que Ubisoft ya está preparando ZombiU 2?

Guillermo Molina
Chile

▼ ZombiU es uno de los mejores títulos para Wii U.

¿Cómo te va, Guillermo? Cuando se mostraba a alguien dibujando a color a **Link**, se trataba de un demo de cómo podrías utilizar el GamePad; pero hasta este día, no ha llegado una aplicación que nos permita dibujar en la pantalla táctil de Wii U utilizando colores y efectos. La única forma de dibujar en el Gamepad es a través de los mensajes de Miiverse, sólo que éstos serán únicamente en blanco y negro.

En cuanto a **Adventure Time**, D3Publisher anunció que para finales de año lanzarán una nueva entrega de dicha serie, y la podremos jugar en Wii U y N3DS. Por último, todo indica que sí veremos **ZombiU 2**, así lo dejó a entrever el director Creativo de Ubisoft Montpellier, Jean-Philippe Caro, en un Tuit donde mencionaba que su equipo estaría trabajando duro en un prototipo. ¡Veamos que pasa más adelante!

ZombiU es de los títulos más destacados para Wii U, aunque muchos lo han criticado, nosotros te lo recomendamos ampliamente. Habrá que esperar nuevos anuncios oficiales.

Disney Infinity tridimensional

¡Hola, revista **Club Nintendo**! El Nintendo 3DS XL edición **Animal Crossing**, ¿llegará a México? ¿Es verdad que el N3DS se podrá usar como control para Wii U? ¿Miiverse estará disponible algún día para el N3DS? ¿**Disney Infinity** llegará a Nintendo 3DS? ¡Espero salir en la revista! De antemano, felicidades por su excelente revista!

Alejandro Raúl
Vía correo electrónico

@el_oni_azul
Vía twitter

Disculpen, ¿saben si para Occidente (Latinoamérica) el **Animal Crossing** vendrá en español?

Jorge Márquez
Vía correo electrónico

¿Creen que algún día llegue a México el *bundle* de **Monster Hunter Tri Ultimate** con Wii U?

Jesús Rentería
Vía Facebook

¿Habrá algún juego para Wii U que tenga como protagonista a **Luigi**?

▲ Pro Evolution Soccer 2014 no llegará a Wii U.

Carta del mes

¿Y dónde quedó el futbol?

No soy particularmente el mejor fan de los juegos de futbol, pero siempre es bueno tener alguno para nuestra consola por si llegan los cuates y se arma la reta; pero ahora me doy cuenta que EA no desarrollará una versión para Wii U de FIFA y pienso: "Bueno, siempre tendremos PES"... y cuál fue mi sorpresa cuando leo que Konami nos metió tremenda falta y ahora resulta que no harán PES 14 para la consola de Nintendo. Entonces me pregunto, ¿le habrán sacado la tarjeta roja a Nintendo?

Esteban Pérez
Baja California, México

¿Cómo te va, Esteban? Desde hace un tiempo vimos que EA puso un freno al apoyo hacia las consolas de Nintendo, en especial a Wii U. Esto se hizo más notable al no publicar una edición de **FIFA 14** para Wii U, con el argumento de que el anterior no vendió lo esperado, aunque debieron considerar que el darle a Nintendo un *port* de la versión del año pasado de Xbox 360 o PS3, no era presisamente lo que los fans esperaban en Wii U. En cuanto a Konami, es un caso completamente diferente, ellos dijeron que no lanzarían **PES 14** para la generación actual, debido a que no tienen la versión avanzada "Next Gen", y lógicamente prefieren esperar un tiemo a entregar un producto que defraudaría a los seguidores.

¡Qué tal, Raúl! Hasta el cierre de esta edición, no se ha comentado de forma oficial si traerán o no la edición especial de N3DS XL con detalles de **Animal Crossing**, aunque no veo difícil que ocurra. Si nos enteramos, les diremos inmediatamente por las redes sociales.

Realmente no creo que el N3DS llegue a usarse como control de Wii U, pero sí estoy seguro que más adelante tratarán de explotar más la transferencia de datos o interacción entre ambas consolas. Con respecto a **Miiverse**, hace tiempo se comentó que sí había la posiblidad de llevar el concepto de **Miiverse** a N3DS, pero desde entonces, no se ha tocado más el tema. **Disney Infinity** sí llegará a N3DS, sólo que no será igual a la vesión de Wii U.

Fechas de salida

¡Hola, CN!, ¿cuándo sale **Mario and DK: Minis on the Move** en formato físico? ¿Cuándo salen las tarjetas de prepago para Nintendo 3DS en México? ¿Estará a la venta el juego **Mario & Luigi: Dream Team**?

Luis Daniel Ayala Salazar
Estado de México

Curiosamente, **Minis on the Move** sólo llegó como descarga digital en eShop, aunque de cierta forma está mejor, pues lo ofrecen a un precio más atractivo que sus versiones anteriores en formato físico. En México, únicamente se puede utilizar tarjeta de crédito o débito (no todas son compatibles con el servicio), ya que no se distribuyen las tarjetas de prepago como ocurrió antes en Wii. El juego **Mario & Luigi: Dream Team** estará disponible a partir del 11 de agosto de este año, y éste sí llegará en tanto físico como digital.


▲ **Olimar** viene del planeta Hocotate y mide 1.9 centímetros.

@Barrientos_JDH
Vía Twitter

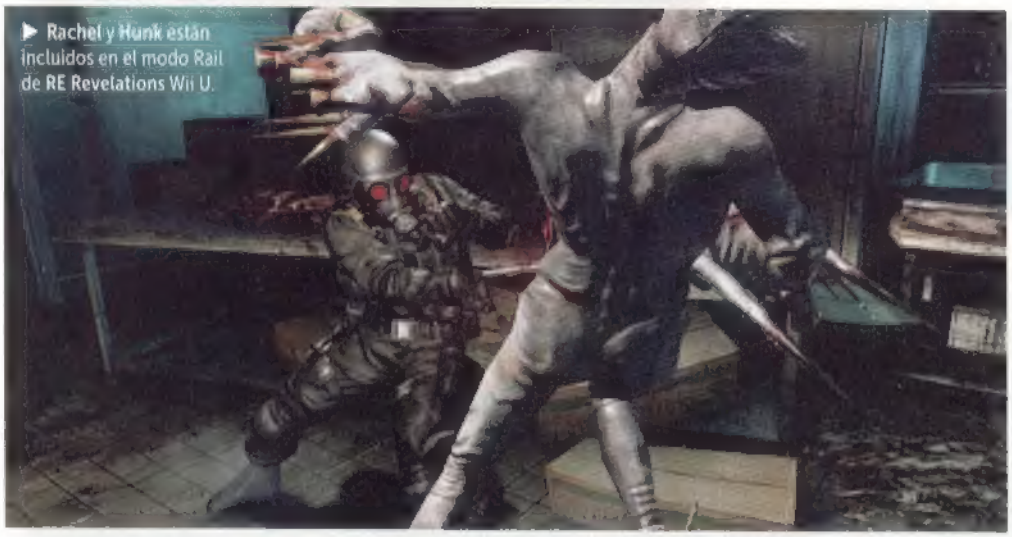
¿Se canceló para wii u **Watch Dogs**?

Andres E. Pitt
Vía correo electrónico

¿El juego **Pokemon Y** y **Pokemon X** ya tienen fecha de lanzamiento?

Luiggie M. H.
Vía Facebook

Ahora que LucasArts cerró, ¿alguna compañía se encargará de la serie de juegos de **Star Wars**?


▶ Rachel y Hunk están incluidos en el modo Raid de RE Revelations Wii U.


▼ Así de bien luce la secuela de A Link to the Past


▲ Hunk es uno de los personajes clásicos de Resident Evil, y lo vimos por primera ocasión en RE2.

¿Metal Gear para Wii U?

¿Saben si Metal Gear Solid 5 llegará a la Wii U??
Jonathan José Barahona Pérez Vía Facebook

Tristemente no. Esa es una franquicia que realmente haría falta en Wii U.

De regreso al pasado

El nuevo **The Legend of Zelda** que saldrá para N3DS, ¿será en formato físico o descargable?
¿Habrá un juego de **Slenderman** para la eShop de Nintendo 3DS?
¿En serio estará **Mega Man** en el **Super Smash** de Wii U?
Sebastián Martínez Sandoval
Vía correo electrónico

La secuela de **A Link to the Past** llegará en fomato físico y digital para Nintendo 3DS, y será una experiencia sensacional para los fans de la serie y nostálgicos de aquél mítico juego de SNES.

Slenderman es un personaje que ha ganado popularidad en Internet. Ahora bien, ¿sería posible que llegara a convertirse en videojuego para Nintendo? No lo descarto, pero de ocurrir, lo más seguro es que sea de modo independiente y para eShop. En cuanto a lo de **Mega Man**, hubiera estado de lujo, sin embargo, el de traje azul deberá esperar su turno para formar parte de **Super Smash Bros.**, quizá en la próxima generación, o incluso antes, si es que Nintendo decide incluir DLC. ¡Ya veremos cómo se dan los avances de tan esperado título para Wii U y Nintendo 3DS!

RE: Revelations Wii U

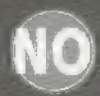
¡Hola, amigos de CN! Tengo una pregunta, espero que me respondan. Hace algún tiempo leí en una página que saldrá **Resident Evil Revelations** para Wii U, y quiero saber si son las mismas misiones del N3DS.
Vladimir Vlashi Bedoya
Vía Facebook

Así es, las misiones son exactamente las mismas, sólo que ahora las podrás ver en Alta Definición y podrás jugar en modo *Off-TV*, así como también tendrás nuevos detalles para el multijugador.

Dudas y/o sugerencias al correo **pasacartas@revistaclubnintendo.com** o utiliza tus consolas para mensajes directos (deberás enviar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Miiverse: RevistaCN

@diegocashflow
Vía Twitter

Si tengo un código de descarga de **Mario RPG** para Wii, pero no poseo Wii, pero sí Wii U, ¿queda en Wii U?



nAXO500XD
Vía correo electrónico

Si compro mi Wii U en Estados Unidos la consola y el juego **Nintendo Land**, ¿se podrán poner en español?

Fercho Razo
Vía Facebook

¿Todavía reciben cartas por correo ordinario?

LEGO CITY UNDERCOVER PARA Wii U

Nintendo

Wii U

Tu voz

¿Qué opinas de los Nintendo Direct en esta E3?

En esta ocasión, Nintendo hizo un cambio significativo a como haría sus conferencias en E3. Ahora, la gran presentación que se hiciera en algún teatro, cambió al formato Nintendo Direct, y vaya que fue un acierto, pues la segmentan para ofrecernos mejor calidad de transmisión, y enfocarse en lo que los jugadores queremos ver: juegos.

Si recuerdas, antes era demasiado común ver a las compañías dar su informe de resultados de ventas, la forma como se desplazan las consolas y demás, datos que sólo le sirven a los *retailers* o distribuidores, por lo que, con el cambio a Nintendo Direct se logra canalizar la información correcta a las personas adecuadas. Con respecto a esto, **Roberto Vicr** afirma que no importa si la presentación es en un lugar ostentoso o no, basta con que su oferta de juegos sea extensa y atractiva.

Por su parte, **Luis Morueco** prefiere esta modalidad (Nintendo Direct) porque ofrece más y mejor información durante el año. Bajo la misma línea, **Francisco Montoya** comenta: "Nintendo siempre busca cómo mejorar en todos los sentidos y sé que las redes sociales y videos de Youtube son un buen medio para llegar a todo aquél con ganas de saber y conocer qué trae la gran N, además, los Nintendo Direct están más enfocados a quienes vemos la Electronic Entertainment Expo es para la prensa".

En cambio, **Eduardo Lunar** dice: "Se pierde un poco lo emblemático de evento, pero en general sigue siendo emocionante". Básicamente, el cambio a Nintendo Direct fue un acierto, por lo menos así se puede leer en los comentarios que ustedes han expresado a través de nuestras comunidades. Nuevamente, bien por Nintendo, que sigue buscando la mejor manera de llegar a los jugadores, y en este caso lo logra satisfactoriamente con múltiples entregas con contenido específico y detallado para mantenernos al día.


Donkey Kong Country, la gran revelación

Rodrigo SG
Facebook

Las conferencias son una linda tradición que siempre será recordada. Pero mientras continuen desarrollando buenos juegos, está bien el cambio a Nintendo Direct.

Con las Redes Sociales y videos (*stream*), las compañías se han acercado más a sus seguidores


@ToriHoshi
¡Bonita la portada de Animal Crossing de la @RevistaCN, y hermoso detalle de el póster calendario!


@JoheGXagane
Me encantó el artículo sobre Injustice: Gods Among Us. Ya espero jugarlo. Saludos desde Costa Rica :)

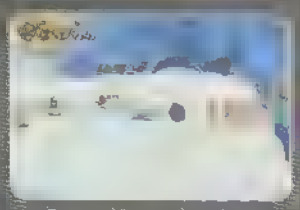

Hermoso el Donkey Kong Country Returns 3D, qué nostalgia la música del juego, me hizo recordar esas largas horas en el Snes :)

Video
Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos

▲ Super Smash Bros.
Por fin un video donde se muestra el juego en acción para Wii U y N3DS.

▲ Bayonetta 2
La bella y sensual bruja hará de las suyas, ahora en Wii U.



▲ Super Mario 3D World
Checa este sorprendente video con las nuevas aventuras de Mario.

▲ X
Monolith Soft muestra un avance de su próximo hit en Nintendo (Wii U).

YouTube
Youtube.com/RevistaCN

◀ **Mega Man** es el nuevo integrante de **Super Smash Bros.**

Hay que ponerse de pie y dar un gran aplauso a Konami, ya que prefirieron la calidad sobre las ventas, como el caso de **PES 14**.
@KENERET

Lo mejor de **Twitter**

@Dublas

¿Soy yo, o el nuevo Sonic es demasiado parecido a Mario Galaxy? Se ve bien pero no pude evitar notar la similitud.

@JACT_STARK

Me encantó la reseña del Vistazo a Japón. Me declaro fan de Makoto Shinkai desde Cinco Centímetros por Segundo.

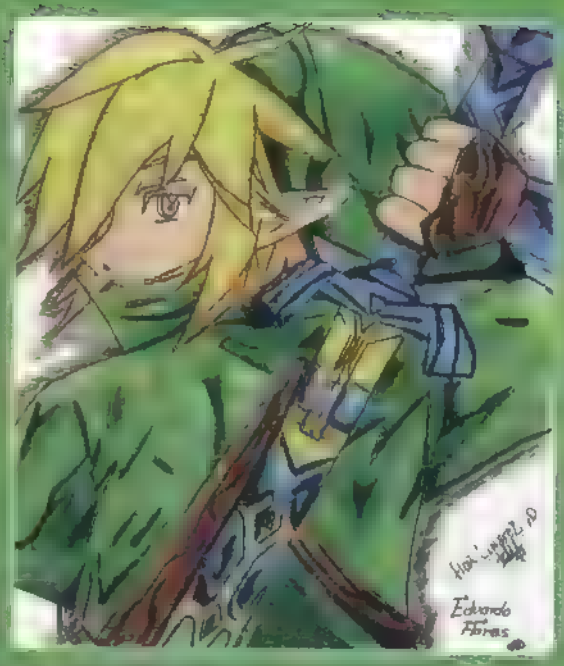
@manuctor

Opino que una mujer emblemática en los videojuegos es Zelda, icónica en The Legend of Zelda.

Twitter
@RevistaCN

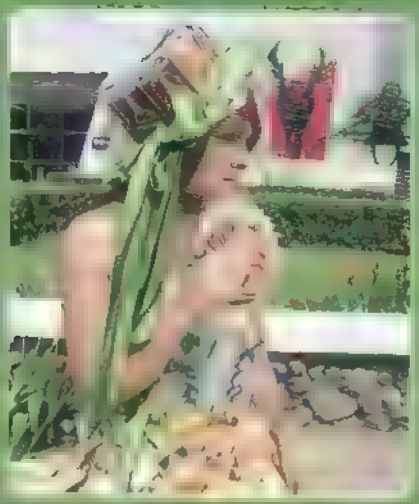
¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en esta galería de arte!

Cecilia y Michael González con fans de Mario y Luigi.



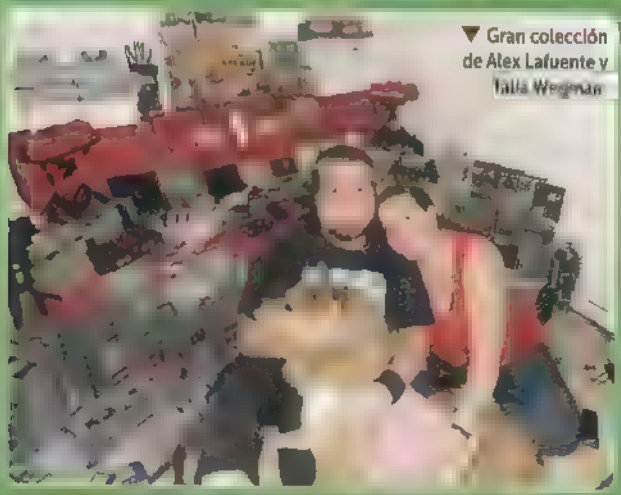
Trabajo en equipo: Flor Linares lo dibujó y Eduardo Flores lo coloreó.

Marlene Canela festejó en grande su cumpleaños con temática de Super Mario Bros.



Stefany Ruiz diseñó este impresionante vestido con

Carlos Flamenco es superfan de los juegos de Super Mario y Luigi.



Gran colección de Alex Lafuente y Talía Wegman

Óscar Naranjo nos comenta que DKC 2 es su juego favorito de SNES


LEGO
CITY
UNDERCOVER
THE CHASE BEGINS
La investigación de LEGO® City Undercover continúa en
Wii U


PARA
NINTENDO 3DS™

Noticia del mes

El erizo llega a toda velocidad a Wii U.

Sonic Lost World

Se hace oficial, la mascota de SEGA será exclusiva para plataformas Nintendo

Salida Monster Hunter 4

Capcom, por medio de un Nintendo Direct ha confirmado la fecha de salida para Monster Hunter 4: el 14 de septiembre en Japón.

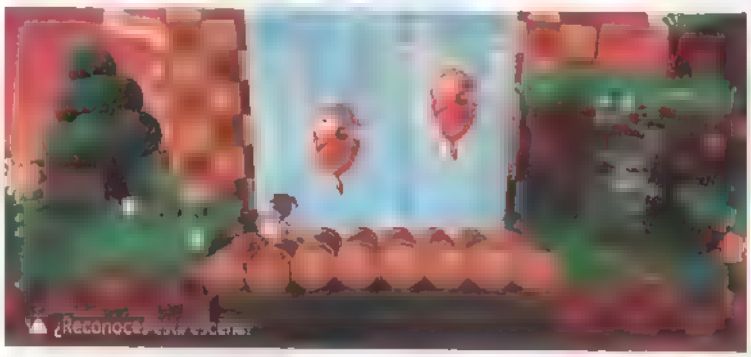
¡A toda velocidad!

Hace tan sólo unas semanas, algunos rumores apuntaban que Sonic llegaría a Wii U de forma exclusiva. La verdad es que no sonaba nada fuera de lo normal, sobre todo porque SEGA siempre ha demostrado inclinarse por la innovación más que por el poder gráfico de las consolas.

Pues bien, ahora todo esto ya es una realidad: durante un Nintendo Direct se dio el anuncio de que SEGA tiene una alianza con Nintendo y en este mismo año recibiremos para Wii U el título **Sonic Lost World**, un juego de plataformas con el estilo clásico de Sonic, pero con algunos elementos que te harán recordar de forma inmediata a un gigante del género como lo es **Super Mario Galaxy**. Seguramente después de la E3 te tendremos más detalles de lo que parece será uno de los grandes para la consola de Nintendo, no sólo para lo que resta de este año sino en general, pero eso lo sabremos en unos cuantos meses.

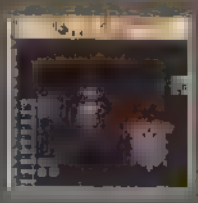
Visita

www.sega.com



¿Reconoces esta escena?

Top de juegos descargados



TLOZ: Oracle of Ages / Seasons -N3DS-

1

Mega Man X -N3DS-

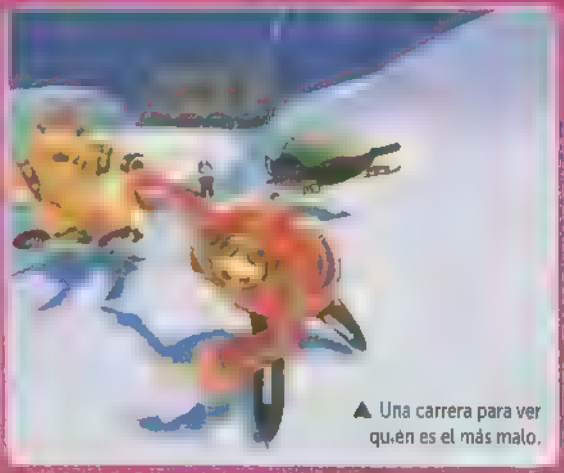
2

Ghosts N' Goblins -N3DS-

3

▲En corto
Ya puedes visitar Miiverse vía web en miiverse nintendo.net

Regresa la diversión


▲ Una carrera para ver quién es el más malo.


▲ La habilidad te llevará al primer lugar

Yakuza llega en HD

Por ahora sólo en Japón

Toma control de las calles

Uno de los mejores juegos de todos los tiempos, y que definió todo un estilo, fue **Shenmue** de SEGA en Dreamcast, de cual, por alguna extraña razón, no ha tenido más que una secuela, pero se puede decir que la serie **Yakuza** también de SEGA, es su sucesor espiritual. En estos juegos, debemos controlar a la mafia de las calles niponas en ambientes 3D realmente impresionantes. Ahora bien, la buena noticia acerca de esto es que se han confirmado los *remakes* de las primeras dos entregas de **Yakuza** en HD de forma exclusiva para Wii U, aunque esto de momento sólo sea para el mercado japonés.

Ojalá que pronto se dé información de su salida en América, obras así no pueden quedarse solamente en el lejano país asiático.

Visita
http://sega.jp/


▲ La mafia siempre causará problemas.

Animal Crossing: New Leaf -N3DS-
4

Harvest Moon -N3DS-
5

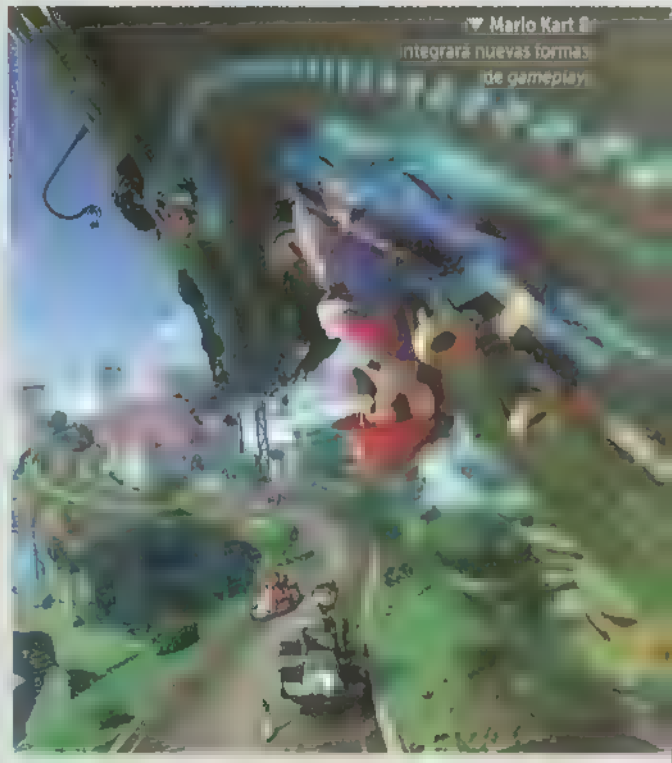
Resident Evil: Mercenaries -N3DS-
6

- Altamente recomendado
- Sugerencia del *staff*
- Juego esperado por la comunidad

E3 2013

Nintendo

Muestra su lista fuerte de juegos para el 2013-2014



Mario Kart 8 integrará nuevas formas de gameplay

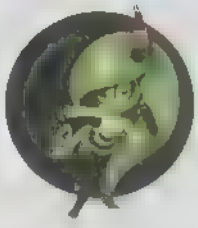
◀ Así luce **Super Smash Bros.** en N3DS.

Llegó el momento que todos esperábamos: la presentación de los nuevos lanzamientos de Nintendo, la cual no se transmitió por medio de una conferencia como hace un año, sino que los de Kioto optaron por revelar sus cartas fuertes mediante Nintendo Direct. Así, los ojos de la prensa y de los videojugadores de mundo entero estuvieron atentos al *stream* que dejó clara la magnífica alineación de primera mano que Nintendo tiene proyectado para sus dos consolas, N3DS y Wii U.

Los más esperados

Super Smash Bros. es un juego que desde su primera publicación en 1999 (N64) ha cosechado grandes éxitos y ganado la atención de millones de fans al rededor del mundo y en esta nueva edición, lo podrás jugar tanto en consola casera como en portátil, aunque ya anunciaron que no contará con juego cruzado.

Vimos la calidad de imagen en Wii U aprovechando la resolución 1080p que será un deleite al momento de enfrentar el reto de forma local o con jugadores de todo el mundo a través de Internet. En cuanto a la versión para Nintendo 3DS, optaron por modificar el estilo visual para aprovechar las características de la consola, siendo *Cell Shaded* la mejor forma de dar vida a esta franquicia en la pantalla tridimensional, pero no creas que fue para mal, al contrario, los detalles se ven impresionantes y más si juegas en un Nintendo 3DS XL para beneficiarte de su pantalla amplia. **Mario Kart 8** fue otro de los títulos ovacionados. Se nota el trabajo en diseño de texturas y elementos que dejaría ver al natural la Alta Definición.



▲ **Zeena** es una de las grandes villanas en **Sonic Lost World**

Super Mario 3d World

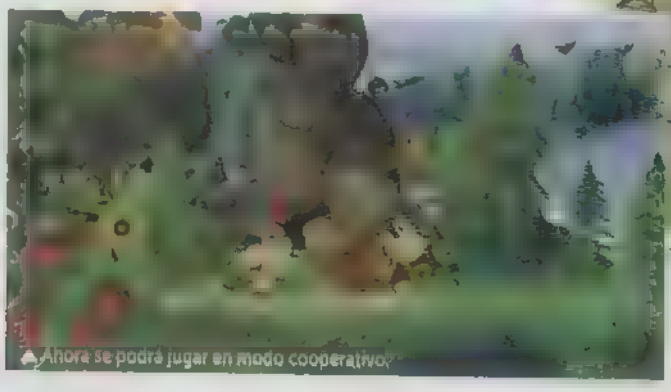
Llegará para diciembre de este a

¡Nuevo traje, más acción!

Si te gustó **Super Mario 3D Land**, ahora que llegue **3D World** a Wii U quedarás impresionado, pues integra elementos multijugador.

◀ Luigi continúa festejando su año con este título para N3DS.

▼ Link enfrentará una aventura espectacular en tercera dimensión.



▲ Ahora se podrá jugar en modo cooperativo.

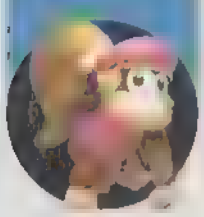
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds llegará a N3DS en noviembre

Como novedades, **Mario Kart 8** integra la antigravedad, haciendo más dinámico el desafío de competir en estas alocadas carreras, además se conservan las pistas bajo el agua y los planeadores que ya habíamos conocido en la entrega pasada para Nintendo 3DS. Aún no se revela una fecha específica de salida, sin embargo, se dijo que llegará en algún momento del 2014.

¡Regresan los Kong!

Retro Studios estaba trabajando en una franquicia clave de Nintendo, pero no sabremos de cuál se trata sino hasta su presentación. De hecho, comentaron que fue una difícil decisión el elegir entre **Metroid** o **Donkey Kong**, sin embargo –y por su buen trabajo en la edición de Wii– fue acertado que le dieran continuidad a la franquicia del simpático gorila. Bajo el título de **Donkey Kong Country Tropical Freeze**, en esta ocasión **Donkey**, **Dixie** y **Diddy** se enfrentarán a un grupo de vikingos para recuperar su isla. Visualmente, es un agazajo que supera en mucho lo visto en **Returns**. Otro título que del que ya habíamos visto un poco, pero que no por ello deja de ser atractivo.

Regresa Dixie Kong




▲ Bayonetta 2 saldrá en 2014 y viene cargado de acción.


▲ Deus Ex es el primer título de [illegible]


▲ Scribblenauts Unmasked saldrá para Wii U y Nintendo 3DS

es TLOZ: A Link Between Worlds, la esperada secuela del legendario título de Super NES (A Link to the Past). Lo mejor es que conservaron la esencia del diseño de escenarios para que realmente sintiéramos ese "*link*" entre ambas ediciones, pero, claro, agregaron efectos tridimensionales y ángulos de cámara, así como la habilidad de convertirse en dibujo, que harán una mejor experiencia de juego.

¡Bienvenida, Bayonetta!

Nintendo demuestra que está decidido a traernos franquicias de primer nivel y lo confirman con **Bayonetta 2**, desarrollo de Platinum Games que sólo verás en Wii U. Se trata una épica batalla entre ángeles y brujas con sorprendentes secuencias de animación y gran cantidad de combos y ataques especiales a través de uno de los mejores *gameplays* que hayamos visto en mucho tiempo.

El estilo de juego es *Hack & Slash*, pero a diferencia de otros, aquí no presionarás botones sin sentido, pues contarás con una amplia variedad de movimientos que en combinación te darán toda la espectacularidad de este título. Su protagonista, **Bayonetta**, es una sexy y valiente bruja que viste un ajustado traje negro y tiene armas hasta en los zapatos.

Scribblenauts Unmasked llegará tanto para Wii U, como Nintendo 3DS. Se trata de una entretenida aventura que reúne a todos los personajes del universo de DC Comics en el mundo de Scribblenauts por lo que todas las palabras que escribas podrán generar acción entre los héroes y villanos. Saldrá a finales de este año.

Durante el show, también pudimos ver títulos como **Deus Ex: Human Revolution Director's Cut**, **Mario & Luigi Dream Team**, **Pokémon X/Y**, **Yoshi's New Story** y muchos otros más de los cuales te estaremos contando a detalle en nuestra próxima edición de Club Nintendo.


▲ Mario & Luigi Dream Team llegará en agosto de este mismo año

Comienza la fiesta
Wii Party U

Tus Mii están invitados
Este título cuenta con con varios minijuegos que sacan provecho del GamePad y Wiimote, similar a como lo hiciera antes Nintendo Land.

Deus Ex: Human Revolution llega a Wii U con gráficos en HD, nuevo modo multijugador y uso del GamePad

REVIEWS

Arma tu equipo y prepárate para una gran experiencia en 3D.

Project X Zone

¡RPG con estrategia y mucha acción!

Si hace unos años nos hubieran dicho que podríamos ver a tantos personajes de distintas compañías reunidos en un solo juego, y bajo el desarrollo de dos compañías fuertes, jamás lo habríamos creído; hoy es una realidad.

- Compañía: Namco Bandai Games
- Desarrollador: Banpresto/ Monolith Soft
- Categoría: Estrategia/RPG
- Jugadores: 1
- Optimos: El *crossover* más esperado para N3DS

Alcohol y tabaco
Violencia de fantasía
Sangre
Insinuaciones paralelas
Temas sugestivos

Hace tiempo, vimos para NDS un *crossover* de peleas llamado **Jump Superstars**, que reunía a personajes de **Dragon Ball**, **One Piece**, **Naruto** y otras estrellas del semanario nipón **Shonen Jump**; sin embargo, ni éste ni su secuela **Jump Ultimate Stars** consiguieron su localización a territorio americano. Otros casos como el aclamado **DreamMix TV World Fighters** (parecido a **Smash Bros.**), que desarrolló Bitstep para GCN con personajes de Hudson, Konami y Takara tampoco llegó a nuestras manos, el mismo destino sufrimos con **Namco X Capcom**, sólo que este último ni siquiera fue contemplado para alguna consola de Nintendo. No obstante, la alianza formada por Namco, Capcom y SEGA han dado vida a un nuevo y sensacional *crossover*, **Project X Zone**, que se tendremos en nuestro continente. ¡Aquí te daremos todos los detalles!

El N3DS continúa su racha de buenos títulos y lo confirma con esta exclusiva

▲ Ling Xiaoyu, de Tekken, no teme a ningún rival.

◀ Xiaomu y Reiji Arisu (Namco X Capcom) mostrando su poder

La unión hace la fuerza

La historia de **Project X Zone** describe que un tesoro antiguo llamado "Portalstone" fue robado: al mismo tiempo se generó una fisura en la línea de espacio/tiempo permitiendo la interacción de varios universos. A raíz de ello, la ambición de diversas organizaciones y criaturas unieron fuerzas para sacar provecho de, incidente. El pasado, futuro e incluso los mundos distantes de otras dimensiones fueron atraídos hacia lo que se convertiría en una gran aventura para muchos de los héroes que ya conocemos y admiramos.

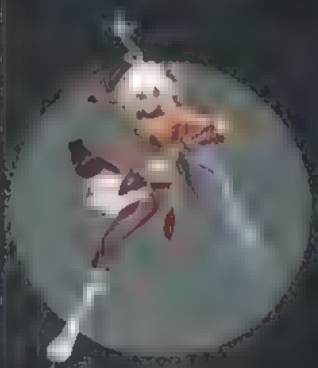
Quizá no se trate del argumento más novedoso, pero lo más importante en este título es la emoción de ver a tanto icono de los videojuegos reunido y luchando en conjunto por un fin común. Claro, el *gameplay* es parte fundamental, por lo que el equipo de desarrollo de compañías como Banpresto y Monolith Software han logrado un magnífico esfuerzo para ofrecernos un juego de calidad, que no sólo depende de los nombres de las franquicias de Capcom, SEGA y Namco sino que en verdad se siente una equidad, combinada con buen humor y mucho, pero mucho *fan service* que te sacará multiples carcajadas y te dejará boquiabierto. Además, escucharás música icónica de tus series favoritas.

El *Cross Active Battle System* te dará la facilidad de generar ataques estratégicos

▶ Ulala, la sexi reportera de Space Channel 5

Guerreros con estilos diferentes

Cada uno domina armas y habilidades que te ayudarán en tu misión.



Black Rose

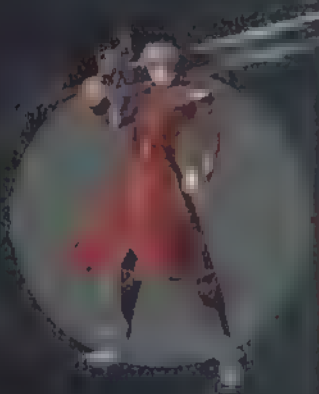
Original de la serie .hack, que ha tenido adaptaciones a manga, videojuegos y otros medios.

Akira Yuki

Rival clásico de Virtual Fighter, pues se volvió campeón del segundo torneo de dicha serie.

Sakura Shinguji

Aclamada por los fans de Sakura Wars. Sakura nació en julio de 1901 y pesa 56 kilos.



Sanger Zonvolt

Guía lo ubiques del juego Super Robot Wars: Original Generation. Será uno de los pilotos a manejar.

Jin Kazama

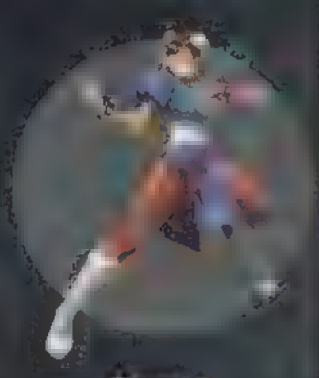
Hijo mayor de Heihachi; su gran poder le ha permitido ganar varias veces el torneo Tekken.

Leanne

Pertenece a la serie Revenant of Fate, junto con Zephyr, uno de los elegidos en PXZ.

Chris Redfield

Otrora miembro de los S.T.A.R.S. (Resident Evil). Recientemente lo vimos en RE: Revelations.



Chun Li

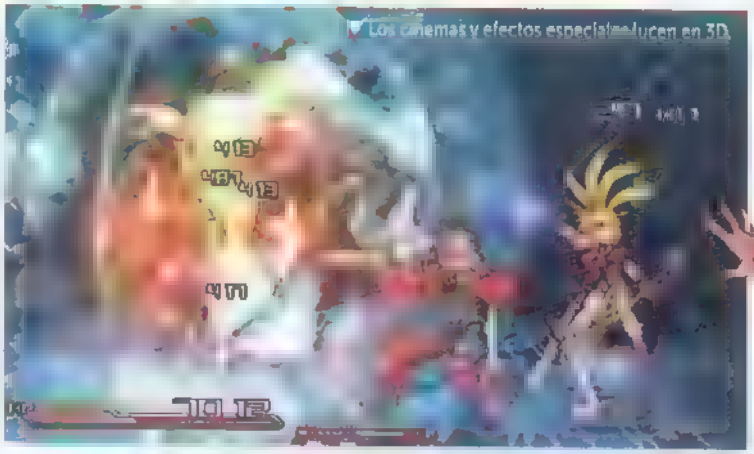
Difícil de conocer a estas alturas, ¿verdad? Encuentra más info de ella en el Tom 18, página 54.

Kogoro Tensai

Descendiente de los guerreros ninja que se desempeña como detective. Es un personaje original de Namco.

Mii Kouryuuji

Personaje original para este título, es un estudiante quien son pistolas en sus manos, armas japonesas.



▼ Los cinemas y efectos especiales lucen en 3D.

▶ Utiliza distintos comandos para cada ataque especial.

▲ Morrigan es la bella súcubo que vimos en Darkstalkers.

▲ Capcom lanzará un nuevo Darkstalkers para Wii U

¿Cómo se juega?

Estamos ante una combinación de RPG con acción, aventura y estrategia. Los elementos de juego fueron agregados de manera que no se invalidaran unos a otros ni que el peso se inclinara hacia algún lado en particular. Se logró un título estable que, además, viene simplificado en las acciones de botones para que no tengas que realizar comandos complicados al convocar algún poder especial. Por ejemplo, con el *Circle Pad* moverás a tus tropas o modificarás el ángulo de la cámara (al combinarlo con el *Pad* direccional). Con el botón A confirmas tus ataques, el B los cancelará o realizará un arranque. Con Y activarás las funciones de las unidades y X activará el menú de comandos. Luego de cada combate, ganarás experiencia útil para aumentar tu nivel y el de tus compañeros, brindándote mejor defensa y más poder de ataque.

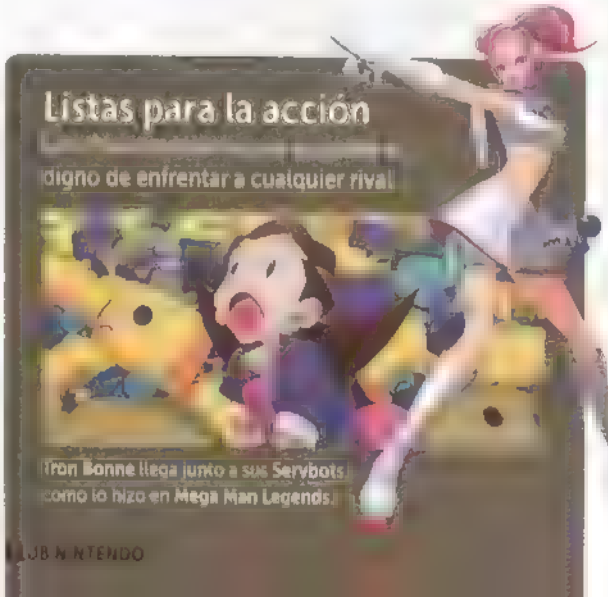
Los diálogos de los personajes tendrán tanto voz como texto, detalle que enaltece la emoción de escuchar el énfasis que ponen los actores de doblaje (originales de cada serie), en especial, me encantaría que conservaran las voces en japonés (como aparecen en la versión de prueba), con subtítulos en español. Sin embargo, ese es un detalle que aún no se ha revelado.

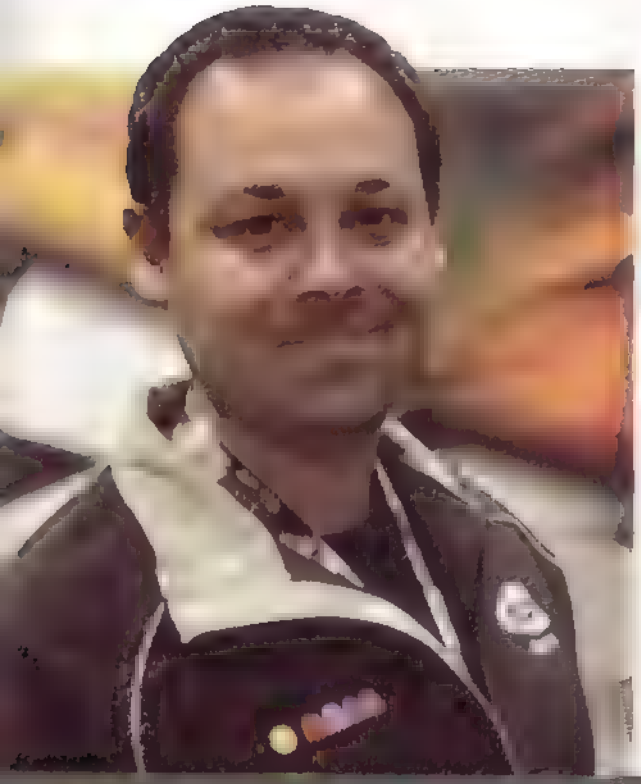
En conclusión

Fue un logro dar vida a un proyecto como este, más cuando estamos hablando de tantos personajes tan conocidos, aquí el resultado podría haber sido polarizado, es decir, pudo haber quedado lamentable, pero también impresionante. Por fortuna, tanto desarrolladores como las licencias involucradas cuidaron los detalles para que ningún fan quedara decepcionado. En sí, es un deleite ver cada uno de los combates, así como disfrutar las misiones que poco a poco se volverán más desafiantes, mejor aún si activas el efecto trid mensional para sentir cómo la acción sale de la pantalla.

Si quieres conocer más de este juego, te recomiendo descargar el demo gratuito desde la eShop de Nintendo 3DS.

RATING CN 9.5





Entrevista a Austin Keys

Productor Project X Zone en Namco Bandai

Club Nintendo: ¿Qué nos puedes comentar sobre la historia del juego?
Austin Keys: Cuando Soichiro Morizumi (Dir. de Monolith Soft) me comentó la idea de juntar a más de 50 personajes de 29 franquicias de tres compañías, la respuesta inicial de Kensuke Tsukanaka (productor Namco Bandai) fue "No hay forma de hacerlo". Usualmente, es ahí donde termina un proyecto pero la respuesta de los fans hacia los personajes invitados en Super Robot Wars influyó para iniciar Project X Zone.

CN: ¿Cómo decidieron qué personajes –de cada compañía– incluir?
AK: El sr. Morizumi fue la mente maestra tras la selección de personajes. Él tenía la visión de la historia, personajes y elementos de cada franquicia que quería. Debido a ello y a la experiencia y habilidades de su equipo, se tomaron las decisiones de título. Al jugarlo sabrás por qué se eligieron los personajes y verás que encajan bien.

CN: ¿Cómo fue la decisión y retos de traer este juego a América?
AK. Cuando revisamos el contenido en Namco Bandai, se notó que el equipo de Monolith Software puso mucha pasión para que cada personaje brillara y brindara entretenimiento al jugador. El reto fue adaptar el contenido y humor para el mercado occidental sin perder la esencia original. Al inicio pensé que sería imposible, pero decidimos hacerlo al darnos cuenta del apoyo de los fans hacia Project X Zone. Además, hay que destacar que sólo con la ayuda de los desarrolladores, *publishers* y traductores y el apoyo de NOA, pudimos lograr el objetivo.

CN: ¿Qué fue lo más difícil al balancear a cada uno de los protagonistas?
AK. Los desarrolladores tienen historia al crear SRPG y visión clara en lo que querían hacer al trabajar en PXZ, pero el reto que enfrentaron fue decidir que habilidades y ataques del vocabulario de animaciones reconocibles recrearían en la estructura del juego.

CN: ¿Han considerado incluir algún D.L.C en Project X Zone?
AK. Los equipos de trabajo se enfocaron en presentar a los mejores personajes posibles en PXZ, pero quizá podría ser un nuevo reto para el siguiente título.

CN: ¿Podrías explicarnos un poco más del *gameplay*?
AK. PXZ es un RPG que muestra un mapa basado en estrategia y movimiento de personajes incorporado con un sistema de batalla de acción cruzada. En el mapa, podrás utilizar diversos ítems para ti o para otros, usar tu XP para realizar habilidades que mejoren a tu unidad o al equipo completo, y mover estratégicamente tu unidad antes de elegir un ataque. Cuando enfrentes al enemigo en la batalla cruzada, podrás elegir cuales ataques realizará tu unidad también lograrás llamar una unidad a otras de apoyo si están próximas a ti. Esto te pone en control de la lucha contra tu enemigo y te recompensará por realizar un *Cross Hit* (haz que tu unidad golpee al enemigo al mismo tiempo que lo hace también una individual o de apoyo) logrando *hits* críticos (basados en *timing*), o incluso romper –estratégicamente– la guardia del rival. Conseguir ataques especiales será recompensado no sólo por el daño provocado, sino también por las secuencias animadas de tus unidades al momento del ataque. Si subes de nivel a una unidad, activarás la habilidad de realizar golpes múltiples, que te harán más fácil vencer al enemigo. Lo mejor de todo son las grandes conversaciones entre personajes, las cuales varían dependiendo de cómo organices tus unidades, así que te recomiendo hacer combinaciones para tu equipo. Y te sugiero jugarlo una segunda vez con tu archivo terminado.

CN: ¿Algún personaje que haya quedado fuera y te hubiera gustado incluir?
AK. Tira e Ivy, de Soul Calibur, hubieran sido interesantes. De Capcom Viewtiful Joe habría tenido grandes interacciones, y creo que muchos quisieran ver a Ryo Hazuki de SEGA.

▲ Viewtiful Joe, de Capcom, hubiera sido un gran aporte a PXZ.

"Project X Zone no hubiera sido posible sin el apoyo de desarrolladores y traductores..."

Rayman Legends Challenge App

- Compañía
Ubisoft
- Desarrollador
Ubisoft
- Categoría
Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
El mejor juego gratis que puedes descargar.

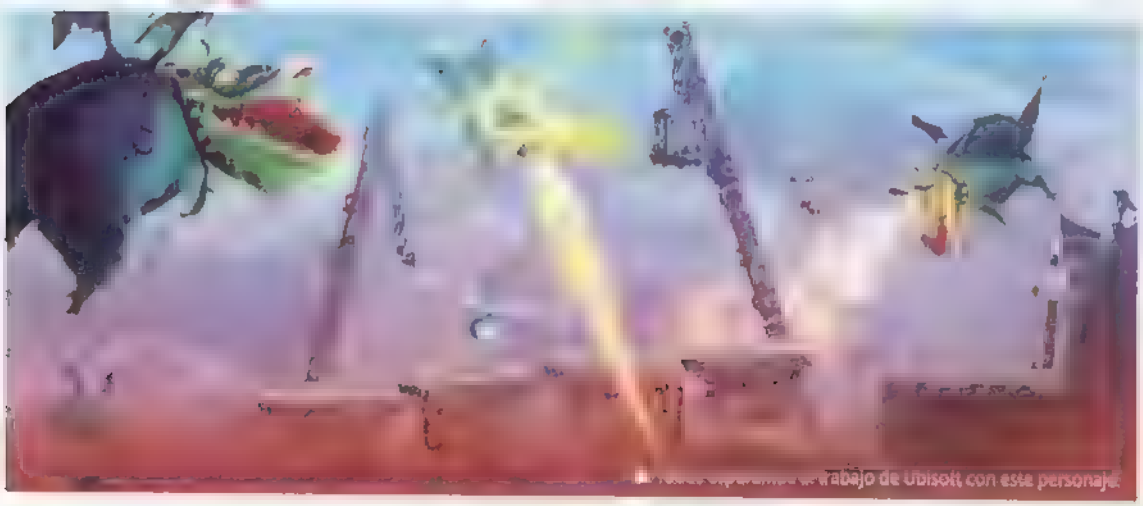
Divertido y adictivo

Una de las polémicas más fuertes que hemos vivido este año fue el retraso de **Rayman Legends** para Wii U, la molestia no fue tanto por haber pospuesto su lanzamiento, eso pasa todos los días en el medio, lo que realmente enojó a los fans del personaje y de Nintendo, fue que Ubisoft lo retrasó cuando ya estaba terminado, a un par de semanas de salir y sólo para que también aparezca en otras consolas, desde cualquier punto de vista, una medida lamentable, tanto que los mismos desarrolladores del título expresaron su desacuerdo con Ubisoft en foros de Internet y en el mismo Miiverse, donde se pudo apreciar un número enorme de quejas que de cierta forma fueron escuchadas.

Ubisoft no rectificó su postura respecto al tiempo, pero al menos lanzaría un minijuego gratuito para Wii U, que se podría descargar desde la eShop, al inicio la verdad es que a nadie convencía esta decisión, pero lo cierto es que ahora que ya pudimos probarlo por un largo tiempo podemos decir que la espera se verá compensada con esta atractiva e interactiva propuesta la cual, pese a todo, es exclusiva para la nueva consola de Nintendo.

▲ El carisma de los personajes del juego es asombroso.

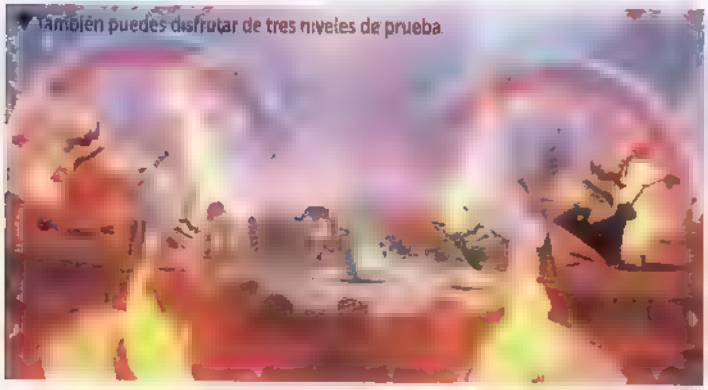
◀ Aún quedan unos meses más de espera por este título.



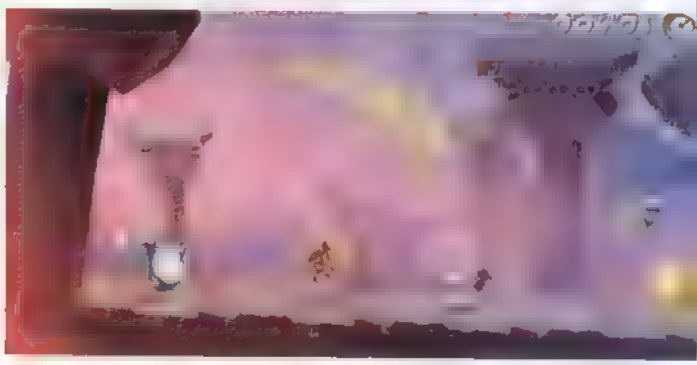
El trabajo de Ubisoft con este personaje

Uno de los mejores

Rayman 2 para Nintendo 64 es un título sorprendente de aventura



▼ También puedes disfrutar de tres niveles de prueba.



▲ ¿Crees ser el más rápido de tus amigos?

El juego **Rayman Legends Challenge App** para Wii U, es excelente, una compilación de varios minijuegos muy divertidos que usan el GamePad para poder avanzar en cada uno de ellos. Incluso se puede jugar usando sólo el control y viendo la acción en su pantalla, pero lo interesante está en las características en línea.

Podrás competir con todo el mundo, comparar tus marcadores y récords contra cualquier persona que lo haya jugado, tus amigos y los jugadores de tu país, lo cual se vuelve todo un reto para tu habilidad, ya que nadie quiere verse abajo en la clasificación, todos deseamos estar arriba en la tabla. Lo mejor de todo es que cada semana se actualizan las pruebas y los desafíos, no tienes que esperar mucho para competir nuevamente, además, dentro de las actividades, verás los fantasmas de las personas que estás por superar, esto te ayuda para medir mejor tus movimientos, anticiparte a los obstáculos y, obviamente, motivarte para conseguir una mejor marca.

Ubisoft supo cómo compensar a los jugadores, ahora su reto será mantener este mismo nivel de calidad en la versión final de **Rayman Legends**, que ahora debe incluir este tipo de minijuegos, de lo contrario, puede que este lanzamiento se convierta en una de sus peores pesadillas, pero no nos adelantemos, aún quedan algunos meses para la salida de **Rayman Legends** en Wii U, hasta ese momento sabremos si el tiempo que ha pasado desde que estaba listo ha valido la pena o simplemente lo tuvieron guardado, esperando a que la fecha indicada llegara.

Increíblemente adictivo, no lo vas a poder dejar de jugar, andarás con tu GamePad por toda tu casa intentando superar tus marcas

CN 8.5

El GamePad será tu herramienta principal en los recorridos del juego

▲ La ambientación claramente te sitúa en Inglaterra del siglo XIX

Mystery Murders: Jack the Ripper

Adéntrate en uno de los grandes misterios de la historia

- Compañía: Microvalue
- Desarrollador: Virtual Playground
- Género: Aventura
- Jugadores: 1
- Opinamos: Investigación al estilo clásico

Violencia Moderada, Sangre, Temas Sexuales, Uso de Drogas

Se trata de una adaptación del original en PC que hace honor a los clásicos títulos estilo *"Point and Click"*, es decir, aquí utilizarás el *Stylus* para seleccionar numerosos objetos de la pantalla táctil, mismos que serán las pistas para dar con el paradero del legendario **Jack the Ripper**, quien causó pánico en las calles londinenses a finales del siglo XIX.

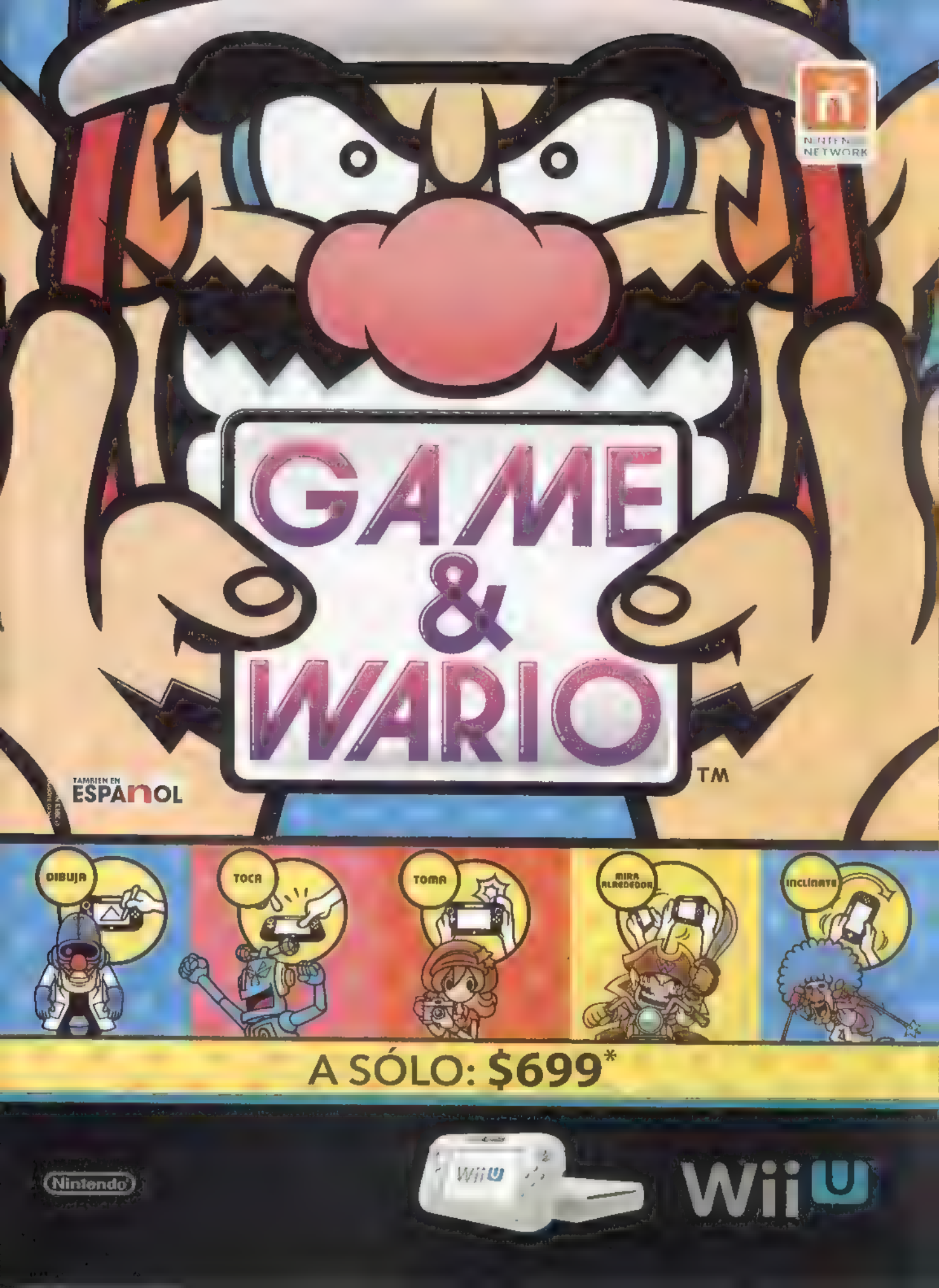
En el invierno de 1888

La historia nos ubica en el conocido "Otoño del Terror", donde tres personajes se aventurarán a seguirle el rastro a Jack. Ellos son: **Emma De Ville**, vidente que ha tenido ciertas revelaciones del criminal; **Frederick Abberline**, inspector de Scotland Yard, quien recorrerá las calles examinando hasta el mínimo detalle con sus habilidades de detective; y **Frank Hudson**, el clásico periodista novato que huele en este misterio el despunte de su carrera en los periódicos.

El juego te llevará de la mano a través de la historia, presentando diferentes momentos en donde serás tú mismo quien ponga a prueba el poder de deducción e intuición; ésto, a través de diferentes *puzzles*, como acomodar las piezas de una imagen en la bola de cristal, encontrar objetos en las calles, o revisar cajones en busca de llaves que abran habitaciones secretas. Sin duda, un clásico que aprovecha la doble pantalla del N3DS.

Si te gustan los juegos de criminología, aquí encontrarás una entretenida opción disponible en la eShop de Nintendo 3DS

CN 8.0


NINTENDO NETWORK
GAME & WARIO
TM
TAMBIEN EN ESPAÑOL
DIBUJA
TOCA
TOMA
MIRA ALREDEDOR
INCLÍNATE
A SÓLO: $699*
Nintendo
Wii U

▼ Un nuevo camino comienza

Super Mario World

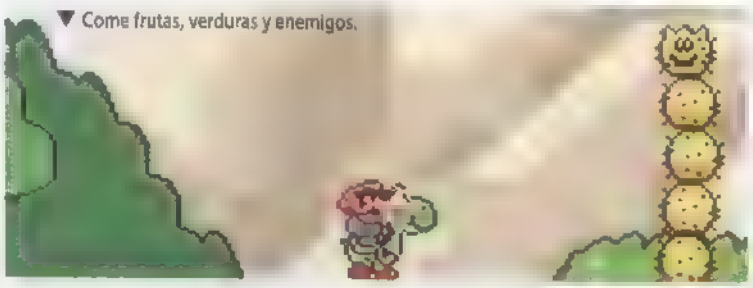
- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Plataformas
- Jugadores 1-2
- Opinamos **Una maravilla por la que el tiempo no pasa.**

Llegó el momento de conocer un nuevo amigo

Cuando apareció el Super Nintendo, lo hizo acompañado de un juego que pasaría a la historia como uno de los mejores títulos de plataformas de todos los tiempos: la evolución perfecta de **Super Mario Bros. 3**, nos referimos a **Super Mario World**, creado por Shigeru Miyamoto y su equipo de creativos.

Resulta sumamente difícil creer que ya tiene más de 20 años en el mercado, pero no por cuestiones sentimentales, sino porque realmente en todo nivel tanto técnico como creativo, sigue representando un reto que muy pocos videojugadores aceptan y superan.

Pero vamos por partes, hablemos un poco de la historia y desarrollo: la **Princesa Peach** ha sido secuestrada una vez más, por lo que **Mario** deberá salvarla de las garras de **Bowser**, hasta aquí todo está normal, pero la variable es que ahora nuestro simpático héroe no está solo, cuenta con la ayuda de **Yoshi**, un pequeño dinosaurio que lo ayudará a recorrer todos los niveles para cumplir su objetivo, un añadido que le agrega bastantes novedades a un *gameplay* que ya parecía insuperable, pero como siempre, Nintendo nos sorprendió.



▼ Come frutas, verduras y enemigos.

Conoce a los aliados de Bowser

que te ayudará a terminar contigo

Morton
Algo lento, pero
terminará contigo.

Roy Koopa
Para terminar con el
rutina de ataque

Wendy
en las tuberías

Lemmy
Es más rápido que
Morton, quédate
quieto para
seguirlo.

Bowser
Vencerlo en esta ocasión
será todo un reto, pues
tiene muchos trucos para
atacarte al final

Iggy
Con unos cuantos
saltos, terminará
constantemente.

Larry
El más fácil de todos
solo salta sobre él por
de la plataforma

Ludwing
Puede ser molesto si te
mantienes quieto, solo
corre por el escenario

Sal de cacería

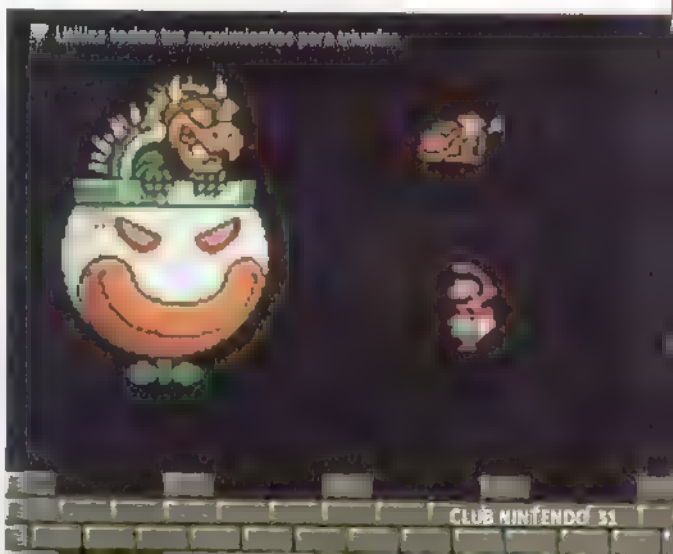
Yoshi también tuvo una adaptación para usar la Super Scope junto a Mario

Cada nivel tien un reto diferente, una estructura dinámica como pocas

Desde s empre Sh geru Miyamoto de seaba dar un companero a **Mario** pero por as . mitantes del s stema no habia sido posible hasta el Super Nintendo, que representó el nacimiento de Yoshi, qu en con su larga lengua puede comerse a los enemigos, frutas y hasta monedas que encuentres.

Lo novedoso está en que, depend en do el tipo de enemigo que te comas puedes lanzar fuego, volar o incluso ser más poderoso al caer en el suelo, aunque muchos lo usaban "cruelmente" para saltar con un impulso extra cuando ya velan perdida la v da en un ab smo, pero todo este tipo de cualidades redeondeaban un *gameplay* adict vo en el que debiamos ser muy precisos si quer amos term nar cada escenario de la manera correcta ya que debemos decirte que aqui la diferencia de otras p ataformas, muchos n veles puedes superarlos de dos formas, lo que te permite abrirte paso a nuevas áreas, lo cual es a go increíblemente desafiante no importaba si las encontrabas todas, el final era el mismo, el verdadero prem o era disfrutar de esos n veles extra que puedes presumir con tus am gos y demostrar tu ta ento y hab dad

En tota, son 96 fases, pero insist mos, la mayoria de ellas están ocultas, dependera de tu instinto encontrar la forma de encontrar el resto, aunque, para que veas que no somos tan ma os te daremos un consejo antes de entrar a una escena nueva observa bien el co or que t ene en e mapa, si es rojo sign fica que t ene var as formas de superarse, así que con esto en mente ya no te será tan comp cado abr r todas la zonas. Este tipo de recompensas son las que en nuestra opin on hacen falta actualmente nos hemos acostumbrado a pagar por cosas que antes teniamos gratis y sin problemas.




▲ Planea tus saltos.


Explora todos los niveles.

Como debes estar imaginando, se puede jugar con un amigo más, pero de forma alternada, alguien controlando a **Mario** y otro a **Luigi** no se pueden pasar niveles al mismo tiempo como ocurría en **Donkey Kong Country**, sin embargo es muy divertido ver qué tanto puedes avanzar antes de dejar el camino a tu compañero

Super Mario World es una de esas obras que están destinadas a cambiar el mundo de los videojuegos, lo hizo en su momento con el género de plataformas, y ahora lo hace para recordarnos lo que representa un verdadero desafío, el que un solo juego pueda darnos horas de diversión, de alegría y muchos recuerdos en compañía de nuestros seres queridos

Ahora llega a Wii U con el mismo maravilloso control que vimos en Super Nintendo, pero ahora con una enorme comunidad en Miiverse, donde podrás pedir ayuda, subir fotos curiosas y, lo mejor, compartir tus logros, además de que si alguien en tu casa piensa ocupar la televisión, puedes continuar la aventura en el GamePad

Sabemos que muchos no pudieron conocerlo en su momento, que antes de **Super Mario 64**, o incluso **Sunshine**, no saben mucho de este personaje pero les aseguramos que, si lo descargan, no se arrepentirán por nada del mundo, tiene más de dos décadas de vida y sin problemas llegará otras cinco más, y seguirá siendo un ejemplo y un videojuego en toda la extensión de la palabra, que tanto ha aportado, a medio que Nintendo en **New Super Mario Bros. U** le hizo un homenaje así que si te gustó este, ahora podrás conocer dónde tuvo su origen el estilo

Sólo nos queda decir que sería un crimen si no contaras con esta obra de arte en tu consola, no importa si ya la tienes para Super Nintendo, por su precio, calidad y nuevas características debes disfrutarlo una vez más y olvidarte de todo

¿Listo para rescatar a la princesa? Esta vez **Bowser** tiene una sorpresa final


Un momento para recordar siempre

Podríamos decirte muchas más maravillas de este título, pero nada será parecido a jugarlo por tí mismo, es algo que debes vivir.

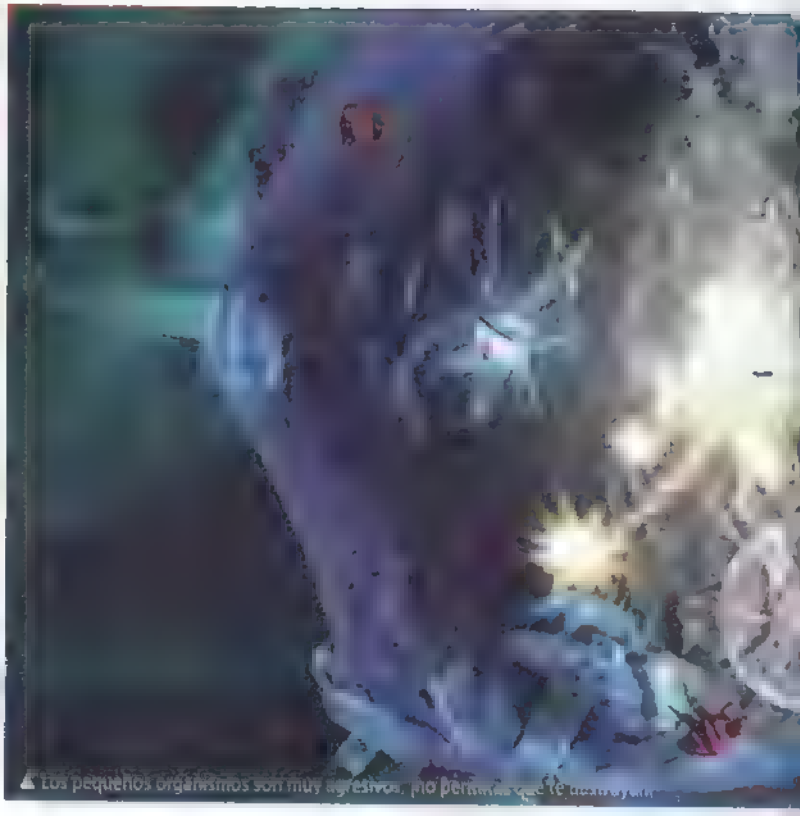
CN 9.0

Luigi's Mansion
DARK MOON

PARA NINTENDO 3DS

Nintendo

▲ El efecto tridimensional realza los momentos de acción.



▲ Los pequeños organismos son muy agresivos. ¡No permitas que te destruyan!

▼ Cada nave tendrá cualidades únicas.

Nano Assault EX

¡Intensos combates a escalas microscópicas!

- Compañía
Shin en Multimedia
- Desarrollador
Shin en Multimedia
- Género
Shooter
- Jugadores
1
- Opinamos
Divertido para llevar en tu Nintendo 3DS.

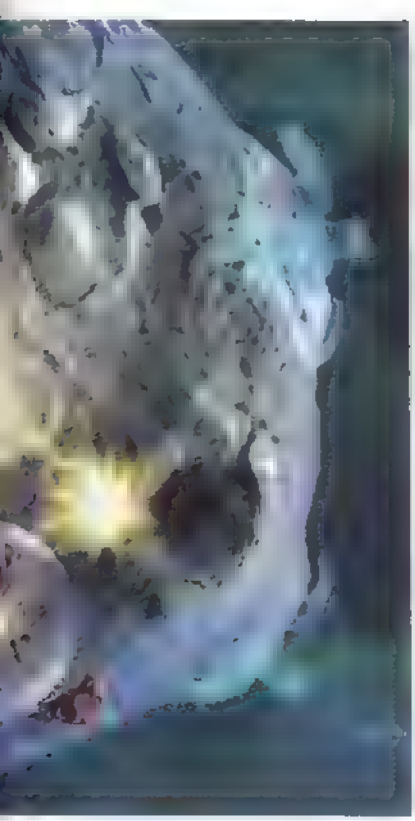
Fantasía Violencia

El virus Nanostray está presente de nuevo y, ahora, las cosas no serán tan sencillas para los tripulantes de la micronave. **Nano Assault EX** es el segundo título de la serie que llega a 3DS y te ubica en la superficie de un sistema celular infestado por múltiples virus y bacterias. Tu misión es aniquilar hasta el mínimo residuo del virus que ha invadido las células (valiéndote de toda la tecnología a tu disposición). Justo después de iniciar tu misión y elegir el tipo de nave que conducirás a través de este microespacio, entrarás a una modalidad de vista tipo isométrica que nos recuerda a los planetas de **Super Mario Galaxy**, pues aquí también deberás recorrer figuras circulares mientras aniquilas a los invasores.

Prepara, apunta y... ¡fuego!

Al momento de disparar, podrás elegir hacia qué dirección hacerlo (oprime algún de los cuatro botones principales de 3DS), es decir, al frente, atrás, izquierda o derecha; de esta forma tendrás cubiertos todos los lados de la nave. Además, se vuelve interesante la forma de tener libertad de impacto. Sin embargo, pronto te darás cuenta de que el *gameplay* cambia dependiendo del tipo de escenario que enfrentes, por ejemplo, en los combates contra jefes de nivel o en algunas misiones, donde se volverá un *shooter* muy al estilo Star Fox, recorriendo cavernas y esquivando enemigos que esperan el momento justo para

▲ Este es uno de los principales jefes del juego, pero no por ello será fácil vencerlo.



Supera las misiones y gana nuevas armas

Mejoras para tu nave

A lo largo de sus misiones, conseguirás distintas adiciones que harán más placenteras tus misiones, por ejemplo, algunas agregan cañones que lanzan varios misiles con seguimiento, mientras que otras pueden darte bombas explosivas temporalizadas.

Con esta versión, se logran interesantes mejoras que harán más dinámica la pelea en contra de los virus Nanostray

sorprenderte. En ocasiones, hallarás partes de cadenas de ADN, así como también piezas que serán útiles para mejorar las características de la nave.

Aproximadamente, participarás en 30 misiones que prometen varias horas de juego, lo cual es bastante atractivo tomando en cuenta que es un juego descargable de eShop que conseguirás por sólo $185.99 pesos mexicanos, convirtiéndose en un título atractivo con respecto a costo-beneficio. Nano Assault EX parte de la primera entrega para Nintendo 3DS, sólo que en esta ocasión se anexan extras importantes, como el modo *"Survival"*, los rangos *online*, notables mejoras gráficas y, por supuesto, compatibilidad con el accesorio *Circle Pad Pro* que añade un segundo *Pad* circular para controlar aún mejor los movimientos de la aeronave.

En conclusión

Si te gustan los *shooters* al estilo clásico, Nano Assault EX es una grata opción que luce bien en la pantalla de N3DS, pero se beneficia mucho más del efecto tridimensional para lograr detalles de profundidad en el combate. Como detalle adicional, le comentamos que si te gusta la música del juego, ingresa a la página http://soundtrack.shinen.com, y bajarlo [illegible]

No hay enemigo pequeño

Sobrevive y aprende

Unos cuantos disparos; para otros tantos, recomendamos observar sus movimientos.

La premisa de enfrentar virus utilizando nanotecnología y mostrar los retos en estilo de juego variable, le da sabor y versatilidad.

RANKING CN 8.0

Esta vez, los retos serán aún más desafiantes

▼ ¿Serás capaz de llevarlo al final?

Mario and Donkey Kong: Minis on the move

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Puzzle**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Ideal para largos días fuera de casa**

© Nintendo

Diversión al estilo clásico

Fue en el Game Boy Advance donde Nintendo comenzó con esta nueva serie, una visión diferente para este enfrentamiento que hemos visto en varias ocasiones.

El objetivo del juego es claro: crear el mejor camino para que los pequeños Mario puedan llegar a la meta en el menor tiempo posible, esto gracias a la pantalla táctil del Nintendo 3DS que nos permitirá interactuar con el entorno para modificarlo en el momento que deseemos, siempre teniendo en mente nuestro objetivo, tomar todas las monedas con la letra M.

Los primeros niveles sirven como un tutorial, para que nos acostumbremos al estilo de juego, a acomodar las piezas y comprender la dinámica, realmente es excelente la implementación de cada bloque que aparece en pantalla.

Nuestro personaje comenzará a caminar en pantalla sin que podamos hacer algo para evitarlo, sólo debemos observar muy bien por dónde pisará para ayudarlo a que no se caiga, suena muy sencillo, pero al crecer el área de juego también aumentan los peligros como tubería y cajas con picos. Todo esto tienes que contemplarlo antes de avanzar, porque podrías estar creando un camino directo a perder una vida.

La observación es básica para que puedas colocar las piezas correctas, siempre tenlo en mente antes de que termines en el fondo de un abismo y debas comenzar una vez más.

¡Recorre coloridos escenarios y demuestra tu habilidad y agilidad!

▲ Da la vuelta a los obstáculos en el nivel.

▲ Este es el tipo de estructuras que tendrás que destruir.

▲ En la parte inferior de la pantalla moverás el mapa.

En total, serán más de 180 niveles los que tendrás que librar, una cantidad impresionante para un juego descargable, pero no es todo: además de esto, el título cuenta con un editor de niveles el cual es sumamente poderoso: tiene toda las herramientas para que dejes volar tu imaginación y puedas compartir con tus amigos tus diseños.

Después de jugarlo por mucho tiempo comenzarás a unir las banquetas y cajas de tu casa, lo cual es normal pasa con la mayoría de *puzzles*, sobre todo si son tan novedosos como este. Pero para poder tomar unos minutos de respiro, contará con algunos minijuegos para que pruebes tus habilidades, uno de los que más nos gustaron es aquel en el que debes destruir estructuras al estilo de Breakout.

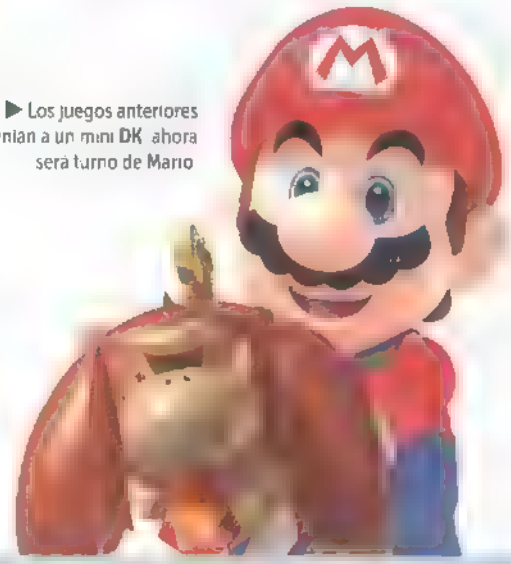
Tomando en cuenta que nos encontramos ante un título que puedes descargar de la eShop, se trata de uno de los más completos que se hayan realizado para este mercado, podemos decir que hasta el mejor, así de simple.

Nintendo ha llevado muy bien esta serie, siempre aprovechando las ventajas de cada consola en las que ha aparecido, y esta vez será diferente: el Nintendo 3DS seguirá con su dominio en el mercado gracias a maravillas como esta.

Su precio es cosa de risa: muy barato para un juego tan innovador y divertido, donde lo que más resalta es el extraordinario *replay value*, no lo podrás dejar nunca, sin importar que hayas terminado todos los niveles, pues desearás mejorar y tomar todas las monedas, lo que te obligará a jugarlo nuevamente, siempre disfrutando del reto que representa, se trata de una compra segura.

Estas son las obras que todos queremos descargar desde la eShop de la consola, innovadoras y divertidas al estilo Nintendo.

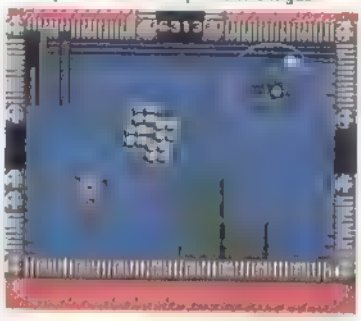
ICN 8.5



▶ Los juegos anteriores tenían a un mini DK, ahora será turno de Mario.

▼ El camino a la estrella puede ser corto o largo

▼ Muy atento a los disparos enemigos



▶ Uno de los rivales más emblemáticos de esta entrega

▼ Íconos como Mega Man, realmente existen muy pocos

Mega Man

El inicio de una de las más grandes sagas

- Compañía Capcom
- Desarrollador Capcom
- Género Acción
- Jugadores 1
- Opinamos El título más difícil de toda la serie

Hace unas cuantas semanas, este mítico personaje del mundo de los videojuegos cumplió 25 años de vida; su debut se dio en el NES, momento desde el cual pudimos disfrutar de varios juegos en los que el reto siempre fue la característica principal.

Desafortunadamente, Capcom no realizó un festejo tan grande como todos esperábamos; no lanzaron juegos especiales, debido sobre todo a las tendencias actuales de mercado que rechazan este tipo de obras por su alto grado de dificultad; es una verdadera tristeza para todos los que crecimos con este héroe azul, pero no todo es malo, ya que para Wii U en la eShop está disponible el primer título con el que todo comenzó, esto para que revivas viejas glorias, o bien lo conozcas por primera vez.

Los movimientos de Mega Man son básicos, correr, saltar y disparar, no muy diferente a otros juegos de la época, pero lo que debemos resaltar aquí es toda la estructura de los entornos, que combinado con las rutinas de los enemigos, te podían poner fuera de combate en un par de segundos.

Cuentas con una barra de energía única que se consume cada vez que recibes algún daño; puedes usar algunas cápsulas para recuperarla, pero estas son escasas; verás una por nivel, siendo muy optimistas, por lo que debes medir bien cada uno de tus movimientos, no te vayas por completo al ataque, mira bien los movimientos de los rivales para que puedas disparar.

No te vamos a mentir, muchas veces pasarás horas enteras intentando librar un nivel, pero no es frustrante, al contrario, se vuelve desafiante.

Mega Man no es una obra lineal, puedes elegir el orden de los territorios que deseas superar; esta es la clave del juego, ya que cada robot que derrotes te dará una nueva habilidad para afrontar las siguientes escenas.

Aunque Capcom intentó modificar muchas veces el concepto original del juego, nunca tuvo verdadero éxito

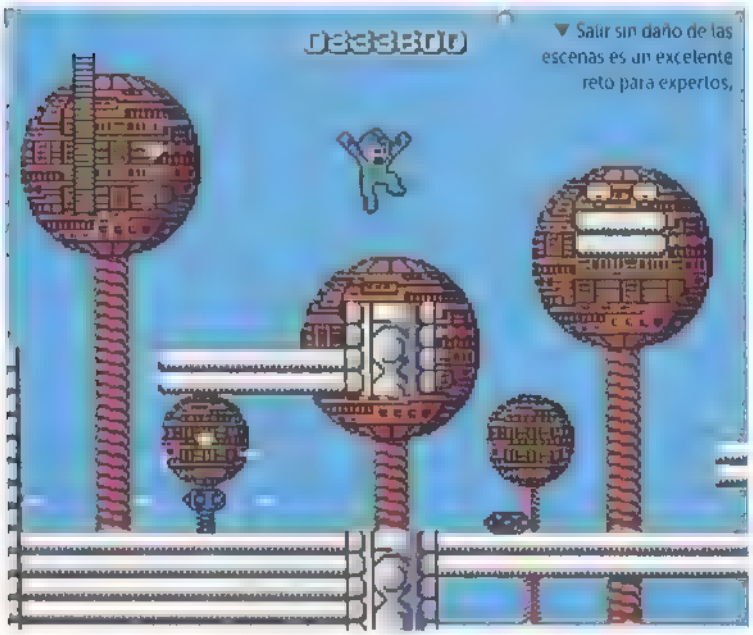
Violencia animada

El objetivo será vencer al Dr. Willy, que en desea, como todo científico loco, apoderarse del mundo utilizando a las bestias mecánicas que ha creado

Contarás con dos ventajas principales en relación al título original de NES, la primera es jugar directamente en el *GamePad*, esto es realmente cómodo porque puedes hacerlo en cualquier lugar de tu casa sin importar si están usando la pantalla, olvídate de esperar horas para que termine una película, ahora lo harás sin problemas

Otra de las mejoras es Mi verse, no está implementado dentro de los niveles como en otros juegos, pero puedes postear en cualquier momento dentro del foro para presumir tus logros, pero también, y muy importante, para pedir ayuda y aconsejar a los usuarios que tengan complicaciones

Por donde se le quiera ver, **Mega Man** es un juego completo lleno de diversión y reto, ideal para quienes extrañamos la época dorada de este entretenimiento Se encuentra disponible en la eShop a un precio bastante accesible, sería un delito no descargarlo, ojalá que pronto el mercado se de cuenta de que el camino no son los FPS, y que series como esta puedan tener una segunda oportunidad Con todas las ventajas que existen ahora, se lograría un trabajo muy interesante, no importando si se mantiene en 2D como todos deseamos verlo Así que no lo pienses mucho y disfruta de un clásico en tu Wii U

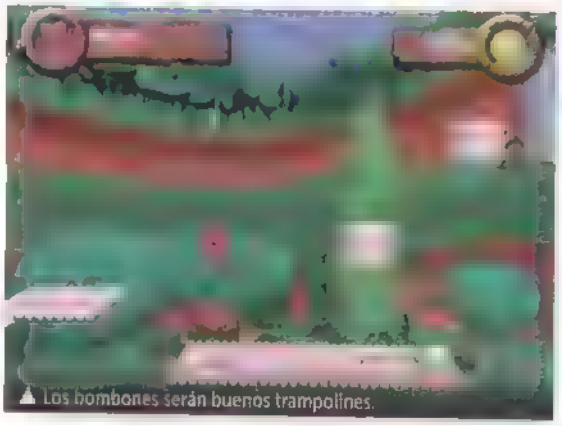


▼ Salir sin daño de las escenas es un excelente reto para expertos.

Simplemente, por este juego no pasa el tiempo, te lo recomendamos ampliamente, ojalá que toda la serie aparezca en Wii U.

RATING CN 8.5

▲ Juega con diferentes personajes de goma.



▲ Los bombones serán buenos trampolines.

▲ Las flechas te darán la guía para no perderte dentro de cada nivel.

Gummy Bears Magical medallion

Personajes y escenarios de múltiples formas y colores

- Compañía
Enjoy Gaming Ltd
- Desarrollador
Enjoy Gaming Ltd
- Categoría
Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
Juego apto para los pequeños aventureros

Se trata de un título exclusivo de la eShop de Nintendo 3DS que está plenamente enfocado en los pequeños *gamers*, pues los retos no son tan complejos y los enemigos no ofrecen tanta resistencia; sin embargo, podemos decir que es del tipo de juegos de plataformas en *sidescroll* (con efectos de profundidad 3D) que nos recuerdan al estilo clásico de la vieja escuela.

La historia da inicio cuando el rey **Sour Berry** descubre un artefacto capaz de quitar el velo de invisibilidad a los colorados osos, por lo que ahora ya podrá capturarlos y mantenerlos cautivos. Tu misión será asumir el papel de un oso de goma y cruzar hasta 12 niveles para vencer al rey y devolver el medallón mágico a su sitio secreto; sólo así, los héroes de goma volverán a vivir en paz dentro de sus dominios.

Tres distintos minijuegos

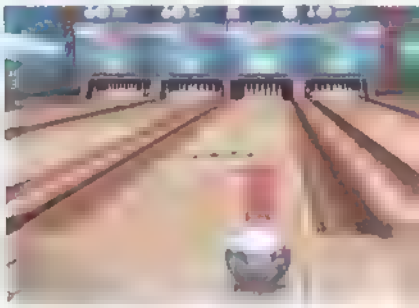
Como complemento de tu aventura, habrá momentos en que participarás en alguno de los minijuegos, como armar rompecabezas, buscar pares en un *set* de cartas o conquistar alguno de los retos especiales que te asigne el rey Sour. Otra de las cualidades es que podrás conseguir premios por completar hasta 13 distintos objetivos. En cuanto al *gameplay*, con el *Stick* o *Pad* direccional caminas o subes escaleras, mientras que el botón A es para saltar. La función táctil de la pantalla inferior te será útil para abrir puertas o navegar por los menús principales.

Me hubiera gustado que agregaran más minijuegos o retos extra que prolongaran la experiencia de juego.

RATING CN 7.0

▼ El nivel de personalización es bastante amplio.

▲ Da efecto a tu lanzamiento y derríbalos



▲ Utiliza la pantalla táctil y dirige tu tiro

Bowling Bonanza 3D

- Compañía
Enjoy Gaming Ltd
- Desarrollador
Clockwork Games Ltd
- Categoría
Deportes
- Jugadores
Multijugador
- Opinamos
Juego apto para los pequeños aventureros

© Enjoy Gaming Ltd

Organiza el torneo hasta para cuatro jugadores

Cuando vimos lo que Nintendo logró con Wii Sports y su entretenido boliche rápidamente nos hicimos fans de este deporte, así que decidimos echarle ojo a **Bowling Bonanza 3D**, un modesto título de eShop que utiliza la pantalla táctil para realizar las diversas acciones del juego como definir la velocidad del disparo, modificar la trayectoria de la bola o dar efectos especiales para sentirnos todos unos profesionales.

Si no conoces mucho de cómo se juega no te preocupes, las acciones son bastante sencillas para que en lugar de complicarte, te divertas haciendo chuzas. Aquí encontrarás distintas modalidades de juego como *Quick Play*, por si sólo buscas tirar unos cuantos pinos sin entrar a una competencia *Multiplayer*, donde jugarás hasta con tres de tus amigos para ver quién es el verdadero campeón. En *Arcade League* y *Tournament* es donde la competencia se pone más reñida, así que deberás trazar más a detalle tus movimientos con ayuda de *Stylus*. Si eliges competir contra el CPU éste te ofrecerá cinco niveles de dificultad, así que será una buena opción para entrenar tus tiros. **Bowling Bonanza 3D** tiene múltiples elementos de personalización: podrás elegir 10 escenarios, más de 30 bolas de boliche (lo puedes modificar en cuanto a peso y tamaño) y más de 10 *sets* de pinos y, claro, conseguirás recompensas dependiendo de tu desempeño en el juego. Ahora bien ¿qué tan bien se juega? Realmente no es tan complicado, el juego es bastante intuitivo, sin embargo, su punto flaco es que incluso en la mayor de las dificultades no ofrece mucho reto para un solo jugador, por lo que si quieres verdadera competencia, la conseguirías al invitar a tus amigos.

Participa en los torneos y gana elementos de personalización extra

Si buscas un título sencillo para ocupar en esos minutos libres, Bowling Bonanza 3D te podría interesar

RANKING **CN 7.5**

Así comienza una

The Legend of Zelda
Link's Awakening

Un sueño hecho realidad para Nintendo 3DS

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Género **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Nada se compara a jugarlo y vivirlo.**

En el Super Nintendo vimos una de las obras más grandes de todos los tiempos, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, una joya que comenzó el verdadero éxito de la franquicia de Nintendo.

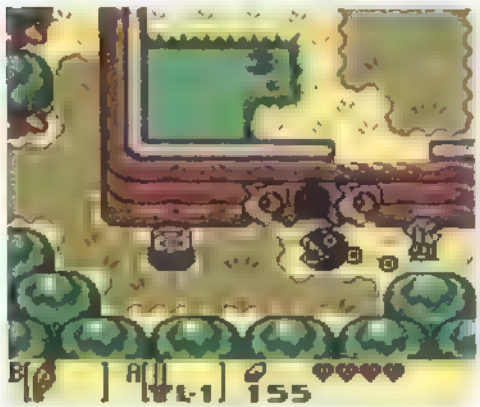
Nintendo sabía que era momento de llevar Zelda a los portátiles, en este caso al Game Boy, quien en 1993 recibió lo que es para muchos (nos incluimos), el mejor título para una consola de este tipo. Miyamoto y su equipo, en el que ya se encontraba Takashi Tezuka, dieron vida a un juego mágico, una aventura que todos los que ya la conocemos seguimos recordando y relatando a nuestros amigos, hermanos o incluso hijos, pero nada se compara a vivirla por nosotros mismos, a ser parte de esta gran leyenda.

Para fortuna de todos, Nintendo ha decidido que el juego aparezca de forma descargable para el Nintendo 3DS desde la eShop, lo que representa una valiosa oportunidad para las nuevas generaciones que no lo pudieron disfrutar, su calidad es tal que sin problema podría competir con juegos de actual generación, pero ese no es el objetivo de **Link's Awakening**, lo que esta obra pers que es llevarte a mundos únicos, a un viaje maravilloso con parajes insolitos, donde nos podremos perder por horas, días, semanas, pero en ningún momento dejaremos de sorprendernos debido a la gran cantidad de detalles y giros en el argumento que nos dejarán sin palabras en más de una ocasión.

Todo comienza cuando **Link** decide tomarse un descanso y emprende un viaje en barco. El ambiente parecía ideal, aunque de la nada una tormenta toma por sorpresa a nuestro héroe que en lucha por no perder su pequeño barco, aunque sin lograr, la nave es destruida y **Link** termina en la playa de una isla, sin conciencia, su vida parece que terminará, pero una joven chica lo

El estilo de juego se mantuvo idéntico a la entrega anterior para SNES

◀ En las tiendas de puede comprar de todo incluso un Yoshi



◀ ¿Reconoces a este personaje del universo de Mario?

encuentra y ayuda a recuperarse. Luego de algún tiempo, Link recobra el conocimiento y la joven, de nombre **Marin**, le explica que ha llegado a la isla de Koholint y que ella siempre ha deseado salir y conocer más del mundo.

Es aquí donde comienza la gran aventura, como primer punto debemos ir a la playa en la que nos encontró Marin para obtener nuestra espada, poco después un misterioso buho nos contará que para poder regresar a Hyrule debemos encontrar los instrumentos mágicos que se encuentran ocultos en la isla, misión para nada sencilla debido a un terrible secreto que nos angustiará a partir de la mitad del juego, una situación que para muchos será motivo para no continuar la historia..., pero eso deberás vivirlo y conocerlo por ti mismo.

The Legend of Zelda. Link's Awakening es algo más allá de, arte, es una poesía fantástica en la que cada escena, cada área, cada personaje y enemigo se mezclan de una forma sin igual, sólo para que nosotros podamos disfrutar de una vivencia que escapa de la pantalla de nuestras portátiles para acompañarnos cada día, a cada paso, siempre recordándonos que aunque las pesadillas existen, todos los sueños se pueden hacerse realidad.

No pierdas tiempo y descárgalo ya desde la eShop, déjate atrapar por su entorno y descubre porqué es considerado como una de las máx mas obras de todo el medio a pesar de que tiene ya dos décadas en el mercado.

Sabemos que muchos esperan la nueva versión para Nintendo 3DS, pero te apostamos que este clásico no tiene nada que envidiarle.

ICN 10

Una isla con vida propia

Conoce a los personajes principales

Wind Fish

Tarin
Padre de Marin

Marin

▲ Un momento de tranquilidad antes de la tragedia.

► Algunos enemigos sólo aparecen una vez en la serie

The Legend of Zelda Oracle of Seasons

Un recorrido sin igual por las cuatro estaciones

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Capcom
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Le faltó difusión en su momento.

Violencia moderada

Para continuar con el excelente catálogo que existe en la eShop de Nintendo 3DS, hace unas semanas llegaron dos juegos que verdaderamente merecían este honor son obras tan enormes en todo sentido que deben ser reconocidas por muchos más jugadores

Comenzaremos hablando de **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** la cual, junto con **Oracle of Seasons** tienen una característica especial, no fueron desarrollados completamente por Nintendo, Capcom tuvo que ver en su creación, marcando varios conceptos que posteriormente veríamos en la serie como clásicos, sin duda fue una alianza que dio mucho de que hablar y nos dejó grandes trabajos como este

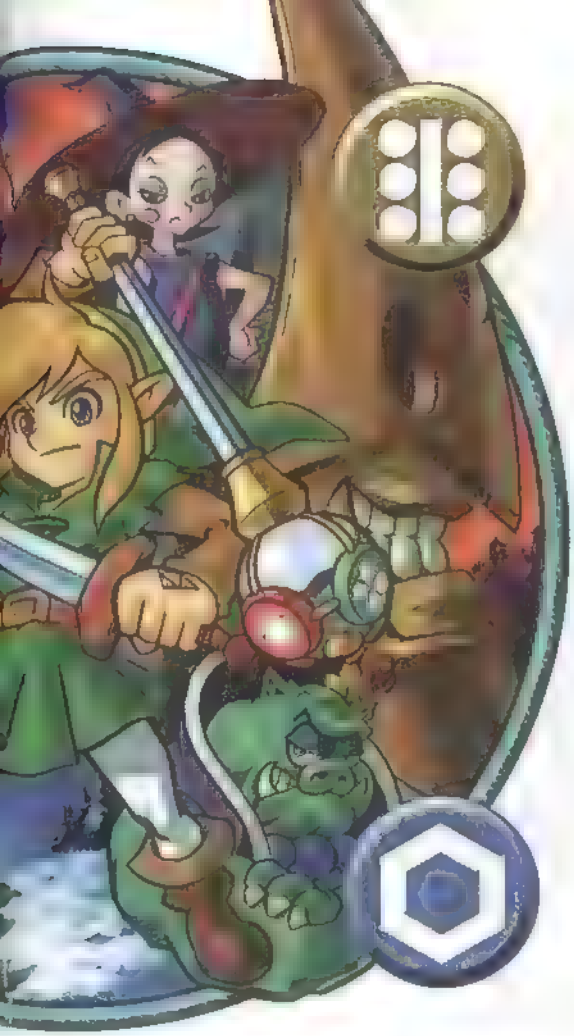
En este título, la historia comienza cuando Link siente un llamado de la Trifuerza desde el interior del castillo de Hyrule, por lo que decide investigar qué es lo que está ocurriendo

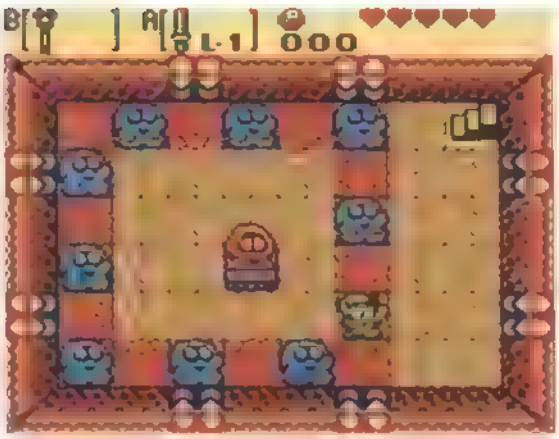
En el camino se encuentra un grupo de alegres aldeanos que están bailando y cantando, acompañando a una chica misteriosa de nombre Din, quien se haya al centro de su campamento. Parecería un día normal en Hyrule, pero de pronto, un mago aparece secuestra a Din y lastima a todos los presentes, Link incluido también,

No puede creer lo que acaba de pasar pero debe tomar valor y afrontar los hechos, el malvado mago, quien responde al nombre de **Onox** es una amenaza para todo el reino, ahora para poder enfrentarlo y recuperar a Din, debe recorrer varios calabozos en busqueda de las esencias de la naturaleza, sólo así podrá hacer frentre al final

Muchos de los acertijos se resuelven de forma tradicional, en la franquicia, con fuego, empujando bloques o acabando con todos los enemigos en una zona, pero un elemento que realmente cambia todo el aspecto del juego, es el baston de las estaciones

Con este ítem podremos alterar el aspecto del entorno en donde nos encontremos, por ejemplo si necesitamos pasar por una zona con agua, bastará con cambiar la estación a invierno, de este modo el agua se congelará y





◀ Link es todo un artista y no dudará en demostrarlo

▲ ¿Dónde crees que debe ir esa poraba

podremos caminar por arriba como si se tratara de tierra firme. Como pasaba con **A Link to the Past** y su espejo mágico, se tiene que experimentar demasiado para saber en qué partes es conveniente realizar el cambio de las estaciones, ya que bien podríamos estar bloqueándonos el camino.

El estilo visual es muy parecido a **Link's Awakening**, pero ya se nota un mayor colorido, gracias a que fue desarrollado para Game Boy Color, el cual contaba con un mejor procesador que el Game Boy original, que sólo podía manejar cuatro tonalidades de gris en pantalla, todo un logro para su tiempo.

Cada calabozo usará como elemento principal el ítem que ahí obtengas

Un mundo oculto

Visitarás territorios nunca antes vistos

Amistad

Link deberá fortalecer sus relaciones con todos los seres que conozca, si es que desea acabar con el mal y rescatar a Din de las garras de Onox.

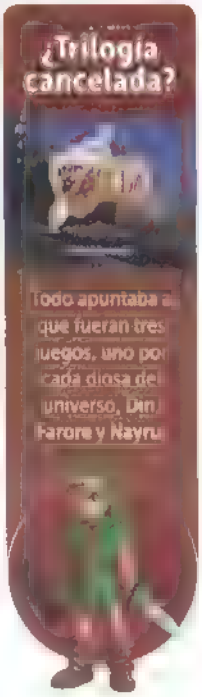
Extraordinario juego con un final emotivo que deja abierta la posibilidad para una batalla más, pero todo esto se los contaremos en el siguiente número. ¡No, no es cierto, sólo da la vuelta a la página y continuaremos con el análisis ahora de **Oracle of Ages**, un título el cual debe jugarse a la par de este para comprender el maravilloso concepto que planearon Nintendo y Capcom.

Por donde lo mires, es un título que debes tener en tu colección, encontrarlo de manera física no es sólo prácticamente imposible, sino que las piezas que encuentras tienen un precio muy alto, así que prende tu Nintendo 3DS y comienza a descargarlo mientras te maravillas, ahora con **Oracle of Ages**.

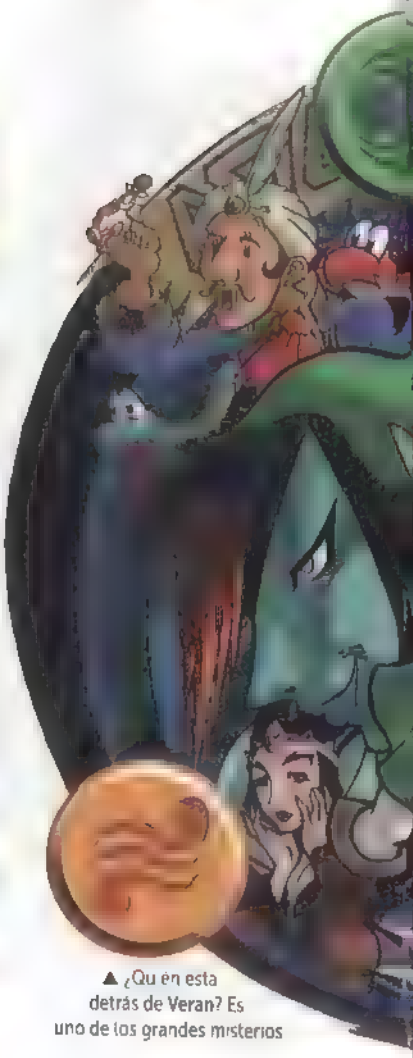
Al inicio fue criticada la decisión de Nintendo de poner en manos de Capcom la franquicia, pero el tiempo les dio la razón.

CN 9.5

¿Trilogía cancelada?



Todo apuntaba a que fueran tres juegos, uno por cada diosa del universo, Din, Farore y Nayru.



▲ ¿Qu en esta detrás de Veran? Es uno de los grandes misterios

The Legend of Zelda
Oracle of Ages

Viaja por el tiempo y por tus recuerdos

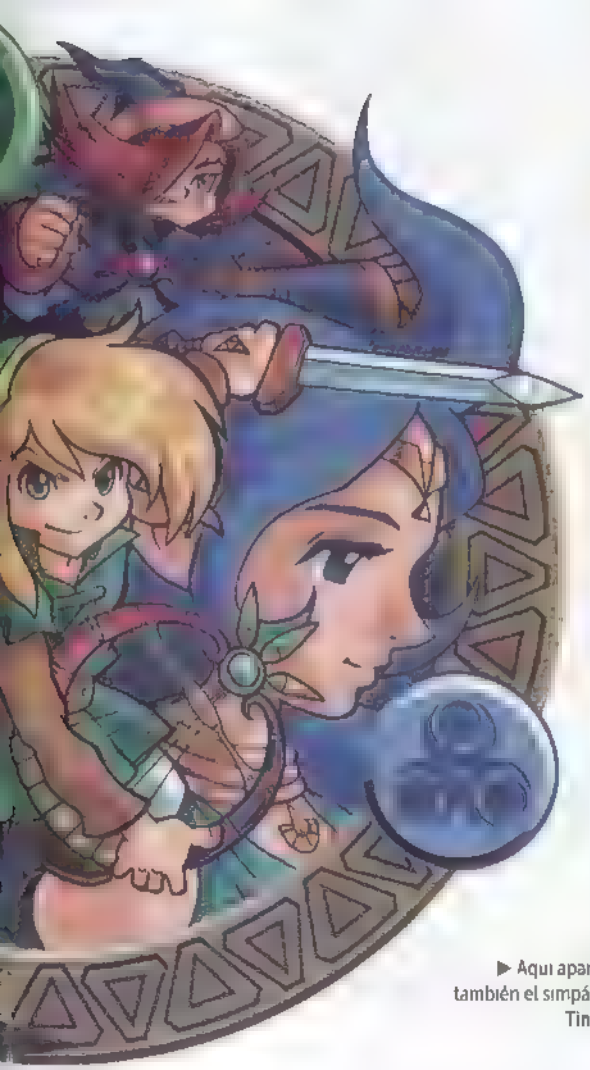
- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Capcom**
- Género **Aventura**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un título largo y lleno de secretos.**

Violencia moderada

La historia en **Oracle of Ages** la aventura para ela a **Seasons** es .a s guiente Link recibe e. Lamado de la Trifuerza, que .o gula hasta un bosque donde se encuentra con **Impa**, quien ha s do h stóricamente la nana de la pr ncesa **Zelda**, la situac ón es muy rara porque se encuentra rodeada de criaturas de .a noche, pero en cuanto **Link** lega, todas escapan sin enfrentarlo

Impa explica que deben buscar a **Nayru** se trata del oráculo de los tiempos, **Link** explora e. bosque junto a **Impa** y poco después .ogran encontrarla, e. prob.ema es que un malvado esp r tu aparece del cuerpo de **Impa**, **Veran**, qu en ahora posee a **Nayru** y escapa, ocasionando un caos en .a región de Labrynna por lo que ahora nuestro heroe debe sa.var e dia

A d ferencia de **Oracle of Seasons**, aqu podremos viajar por el tiempo no de manera tan compleja como en **Ocarina of Time**, pero sí deberemos nvest gar a fondo en e. pasado s es que queremos term nar con e. Mal y darle suna nueva oportunidad a todos os pob adores que confian en ser fe ces una vez mas



◀ Aunque raros, estos seres te serán de gran ayuda

▶ Aquí aparece también el simpático Tingle

▲ Capcom también tuvo que ver en Minish Cap para GBA.

No vamos a comentarte el final de este título ni su relación directa con **Oracle of Seasons**, pero lo que sí te platicaremos es que si deseas ver el final completo de estas entregas, debes jugar ambos.

No importa el orden en el que lo hagas, ese aspecto no tiene relevancia en el desarrollo, lo que tienes que hacer es guardar el *password* que te dan al terminarlo e introducirlo en el nuevo juego, así comenzarás con algunos ítems; de este modo no es tan complicado terminar la segunda obra: sólo deberás encargarte de encontrar los calabozos y vencer a los enemigos. Ahora sí, cuando logres terminarlo, aparecerá un cinema especial para revelar ante tus ojos al verdadero jefe final, quien ha estado detrás de ambas tragedias, tanto en **Seasons** como en **Ages**, se trata de una sorpresa que te hará comprender la historia.

Ambos juegos son trabajos excelentes, títulos sensacionales que ayudaron demasiado a la serie; sin embargo, el problema es que el Game Boy Color no tuvo tanto éxito como el primer modelo, lo que limitó bastante a los jugadores para que lo conocieran, pero, por fortuna, ahora Nintendo nos trae estas grandes joyas a un increíble precio y lo mejor de todo: no tenemos que salir de casa para disfrutarlos, los podemos descargar en cualquier momento y vivir un par de aventuras magníficas, con personajes misteriosos que con el tiempo se volvieron íconos.

Sería muy interesante que Nintendo retomara este estilo (dos aventuras) de juego en **Zelda**, sobre todo en portátiles, nos parece que es excelente, pero ahora sí podría ser con tres obras distintas, como al parecer era el proyecto original en **Ages y Seasons**, ¿no les agradaría? Se trataría de una gran historia que seguramente nos haría muy felices en Nintendo 3DS.

No podemos decir qué juego es mejor, los dos son maravillosos y tienes que jugarlos para conocer la verdadera historia.

ICN 9.5

En los botones A y B podrás asignar las diferentes armas que encuentres

▼ Disfruta el canto de una diosa

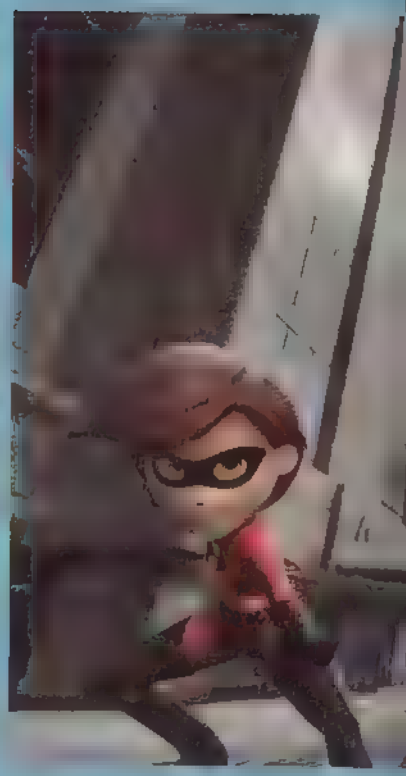
▶ El máximo *crossover* de Disney llegará a Wii U y Nintendo 3DS

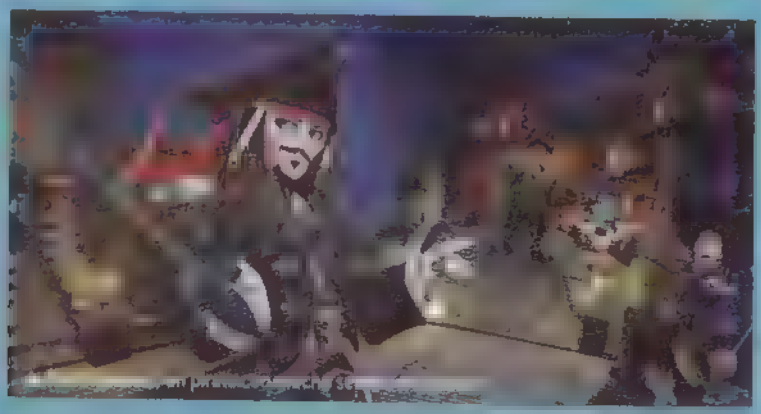
Disney Infinity

[illegible]

▲ Habrá diversos discos para transferir a tus personajes favoritos.

▲ [illegible] Monsters University [illegible] 21 de [illegible] México





• Compañía
Disney Interactive Studios
• Desarrollador
Avalanche Software
• Categoría
Aventura
• Jugadores
Multiplayer
• Gráficos
La variedad de licencias hace atractiva esta propuesta de juego

Rayo, McQueen y Mate (conocidos así en México) listos para una nueva aventura

Near Field Communication

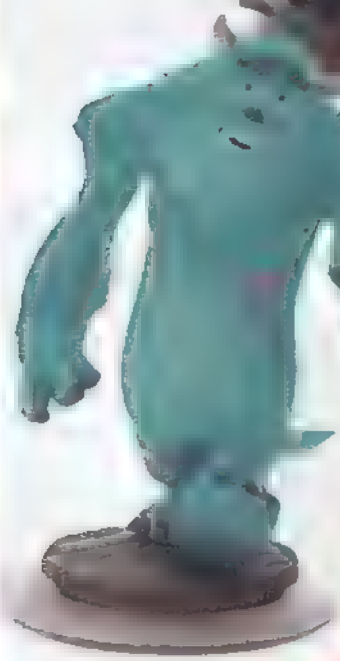
[illegible] inalámbrica mediante inducción

Héroes de todo tipo y estilos

Diversión y buen humor siempre garantizados

Jack Sparrow

Capitán del Perla Negra amante de las bebidas a base de caña fermentada y héroe de los siete mares que se ha enfrentado cara a cara con el Kraken



James P. Sullivan

Es quien más sustos consigue en su trabajo y siempre se hace acompañar de su amigo Mike y mide más de dos metros de estatura

Mr. Incredible

Robert Parr trabajó como héroe antes de la prohibición, para luego volverse oficinista. La falta de acción lo orilló a volver a vestir el traje rojo

¡Los héroes y villanos reunidos en un juego!

Y muchos más que podrían integrarse en actualizaciones posteriores

Cars

Fue una producción de Disney-Pixar en 2006 a cargo de los directores John Lasseter y Joe Ranft

Nightmare Before Christmas

No cabe duda que el "sello" Burton hizo de esta película una de las cintas del *stop motion*

The Incredibles

La primera cinta animada del director Brad Bird, quien anteriormente nos sorprendió con **Ratatouille**

Monsters University

El más reciente filme de Disney/Pixar, donde Sully y Mike regresan a sus años académicos

▶ Jack Sparrow demuestra que también es hábil con los autos

El Llanero Solitario

La nueva gran producción de Disney, The Lone Ranger, también fue invitada a participar en Disney Infinity, aquí una de las primeras fotos

▲ The Lone Ranger conocerá a nuevos enemigos en Disney Infinity

Wreck-it Ralph

Luego de adentrarse en Sugar Rush, Ralph descubrirá en que otros escenarios podrá participar en Tomorrowland

Pirates of the Caribbean

Humor y mucha acción es lo que caracteriza a esta intrépida película protagonizada por Johnny Deep

Toy Story

Una de las películas más entrañables de Pixar, allí conocimos la amistad de Buzz y Woody

Phineas & Ferb

Dos hermanos extremadamente divertidos y un otro otro que en realidad es un agente secreto

▼ Al combinar las series, se logran resultados fantásticos

▲ Ubisoft promocionó Rayman Legends con el uso de la NFC

▲ Usa el Power Disc de Dumbo para que te ayude en modo Toy Box.

▲ Así demostramos que pirata y monstruos disfrutan el fútbol

▼ Sin duda, las actividades comunes tendrán más vida al juego

Usa los discos y dale poder a tus personajes

La combinación de habilidades te dará ventaja en el mundo Disney

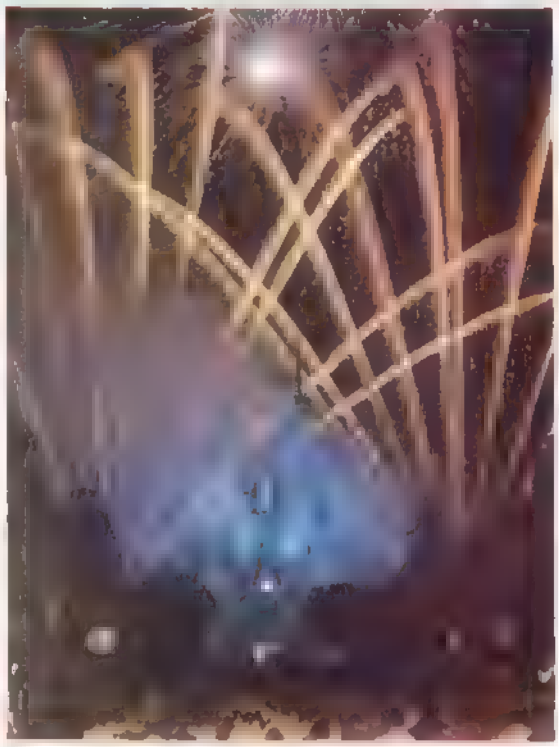
¿Qué fortalezas me darán?

Dependiendo de la figura que tenga impresa ganarás cualidades especiales, por ejemplo el de **Fix-it Feilx** te da 20% de energía adicional, mientras que el de **Pirate Booty** da 10% más de economía

Un lugar en el que encontrarás un sin fin de atracciones

[illegible] en [illegible] de Orlando, Florida [illegible] parques temáticos que se [illegible] Magic Kingdom, El[illegible] Studios y Disney [illegible] Animal Kingdom. Además [illegible] parques de aventuras a[illegible] Beach [illegible]

También [illegible] en [illegible] operados por Disney [illegible] experiencia de [illegible] próximos [illegible] otros parques [illegible]



▶ Llegada la noche el espectáculo se multiplica

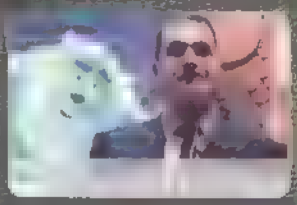
▲ Conoce a los personajes de Disney.

◀ En el *resort* todo es entretenimiento y colorido

Revista CN

Reportajes: Disney [illegible]

Te recomendamos



▲ **Disney Infinity: Entrevista**
Conoce más detalles del juego de parte de sus creadores.

▲ [illegible]
Echa un vistazo a los escenarios de Monster University.

▲ ***Gameplay*: POTC**
¿Te gustan los piratas? No te pierdas este vídeo con info del *set* de Jack.

▲ ***Gameplay*: The Incredibles**
Toda una familia con superpoderes en contra del crimen y la injusticia.

▲ **Jack Sparrow**
El capitán del Perla Negra te muestra varios detalles de Disney Infinity.

Bellas, sexis y letales

Ellas no dudan ni un segundo en enfrentar los mayores retos del mundo

1 Chun-Li

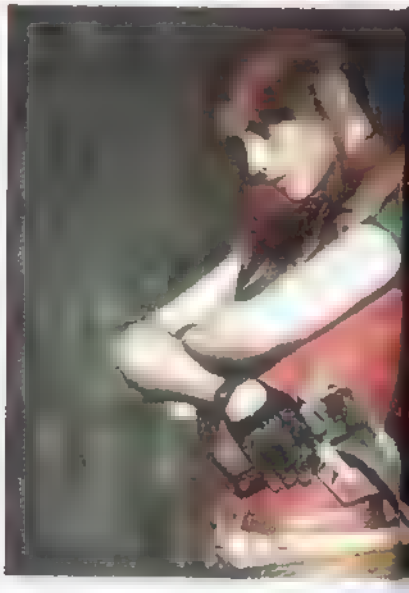
Ha conseguido múltiples logros, uno de estos es ser la primera mujer en participar en un juego de peleas, convirtiéndose en una de las favoritas de todos los tiempos. En el 2009, llegó a cines la película SF: The Legend of Chun-Li, protagonizada por Kristin Kreuk, donde obviamente la historia se centra en los hechos previos a su ingreso en el torneo Street Fighter. Ella apareció como invitada en Marvel VS. Capcom, Tatsunoko VS. Capcom y más.

Yayo Alejandro: Chun-Li por ser una valiente y fuerte oponente.

▲ Traje de combate clásico de Chun-Li en Street Fighter II

2

▲ Bayonetta lució un look con cabello largo en Bloodbath Wii U.



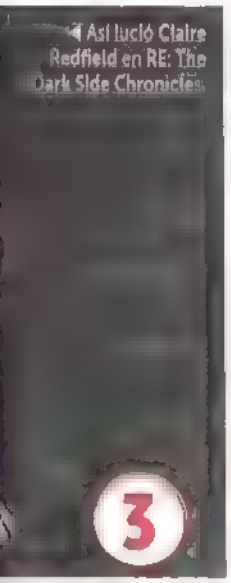
5 Ada Wong

El misterio que rodea a la valiente espía en la saga **Resident Evil** atrajo atención y reflectores; pasó de ser un personaje de soporte en **RE2** (ayudando a **Leon**), a hacerse de un estelar dentro de su propia (mini) aventura en **RE4**, conocida como **Assignament Ada**, donde necesitaba juntar cinco muestras del virus "La Plaga". En el 2012, la actriz Bingbing Li dio vida a **Ada Wong** en la película **RE: Retribution**. Su última aparición en videojuego fue en **Resident Evil 6**, ya que por desgracia no fue incluida en **Revelations**.

▲ Claire fue a Raccoon City en busca de su hermano **Chris Redfield**.

◀ En **Soul Calibur II**, mostró su valor.

4



◀ Así lució Claire Redfield en **RE: The Dark Side Chronicles**.

3

2 Bayonetta

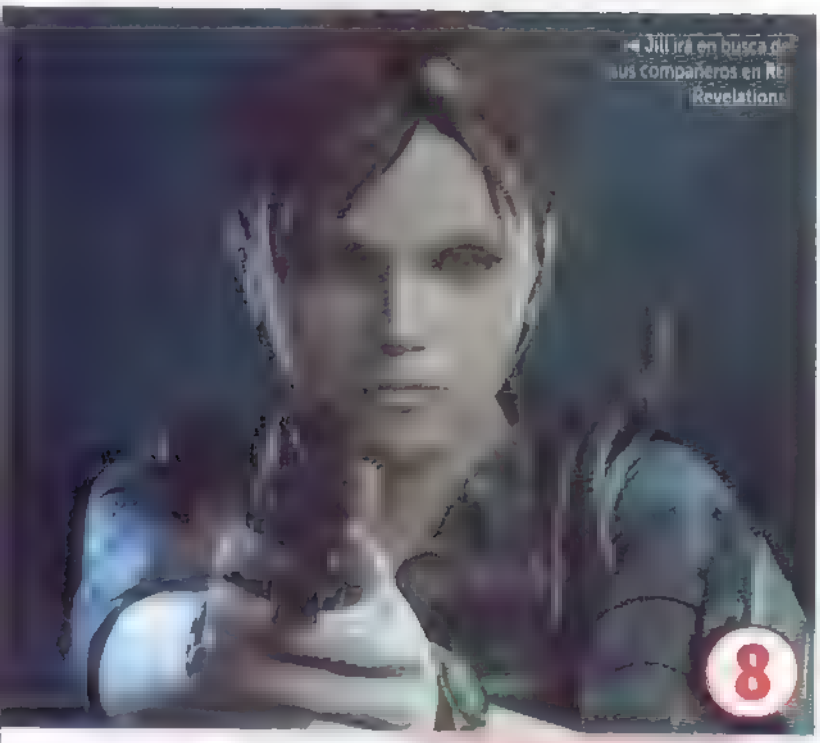
Nintendo se sacó un 10 al conseguir la exclusiva de **Bayonetta 2** para Wii U, juego de acción estilo *Hack & Slash* que tiene ciertas raíces de **Devil May Cry** pues en su primera edición contó con Hideki Kamiya, quien dirigió las hazañas de **Dante**. La protagonista (**Bayonetta**) es una bruja sexi cuya lucha se enfoca hacia muchos ángeles diabólicos que tratarán de estropearle la el día, al mismo tiempo que descubrirá los misterios de su pasado. Para la secuela, Platinum Games promete escenarios más intensos y (con nuevos combos y más momentos de acción espectacular) que serán aprovechados con las funciones táctiles del GamePad.

3 Claire Redfield

A ella la conocimos en la aclamada secuela de **Resident Evil** (**RE2**) cuando a sus 19 años, llega a Raccoon City en busca de su hermano **Chris**. Es en ese instante en el que conoce a **Leon S. Kennedy**, con quien más tarde se volvería a encontrar en la película animada **Resident Evil: Degeneration**. En el 2000 (2001 llegó a Nintendo GameCube) consguió su historia dedicada, que si bien no es de las más populares en la serie, por lo menos a nosotros nos parece una entrega digna para los verdaderos fans. En cine apareció en la película **Resident Evil: Afterlife**, siendo Ali Larter (**Heroes**) quien prestara su imagen para darle vida.

4 Ivy

Su nombre completo es **Isabella "Ivy" Valentine**, hija del poderoso pirata **Cervantes de León**. Ella no apareció en **Soul Edge**, el primer título de la serie, sino que hizo su estelar arrivo a **Soul Calibur**, donde destacó por sus cualidades de combate y su peculiar atuendo, que la hace ver aún más sexi. Ella inició su cruzada luego de descubrir un diario donde su padre (adoptivo) describía a la espada **Soul Edge** como la clave para la Eterna Juventud, así que la joven emprendió un viaje que la llevaría a conocer los misterios del mundo, así como a participar en feroces combates que supo conquistar por el arduo entrenamiento de **Nightmare**.



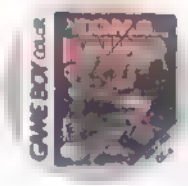
Jill irá en busca de sus compañeros en Resident Revelations

8

6 Samus Aran

Al final del primer Metroid (NES) supimos que quien vestía el traje amarillo era una chica; más adelante conoceríamos su historia, así como la forma en cómo se convirtió en la cazarrecompensas más grande de la galaxia. Ella quedó huérfana a temprana edad, sin embargo, fue adoptada por los Chozo, quienes la cuidaron y diseñaron sus trajes y armas para combatir a los Piratas Espaciales.

▼ En el primer Metroid, pudimos ver a Samus con cabello verde



◀ Lara consiguió aparecer en dos títulos para Game Boy Color

7 Lara Croft

La bella y escultural Lara Croft fue creada en 1996 por Toby Gard, él decidió probar suerte con un personaje que fuera la contraparte femenina de Indiana Jones. En sus primeras etapas, se había planteado el nombre de Laura Cruz, pero fue modificado para que encajara con su linaje inglés, quedando como Lara Croft. En la última entrega de la serie, Square Enix decidió reinventar a Lara, aunque conservó varias de sus cualidades principales. En el cine, fue encarnada en dos ocasiones por Angelina Jolie.

▲ Mai no sólo es una belleza, también sabe pelear con valentía

▼ Para Mai el abanico la refresca del calor y, además, es una arma

La Fatal Fury de DOA llegó a Ninja Gaiden 3: Razor's Edge.

8 Jill Valentine

A los 23 años, Jill se unió al grupo S.T.A.R.S. junto con Chris Redfield, Barry Burton y Albert Wesker. En una de sus misiones, conoció el verdadero horror al enfrentar centenas de zombis dentro de la mansión Spencer. Su habilidad especial es abrir cerrojos con ayuda de su "*lockpick*". Actualmente se desempeña como miembro de la B.S.A.A., y su última misión vista en Nintendo ocurre en RE: Revelations.

Neku Shinigami Sakuraba: Jill Valentine, porque a pesar de ser hija de un "criminal" todo lo que su padre le enseñó lo aplicó para bien. ¡Gracias maestra de las cerraduras!

9 Mai Shiranui

La primera incursión de esta gladiadora curvilínea fue en la Arcadia Fatal Fury 2, allí se colocó como una de las gladiadoras consentidas de los jugadores, y fue por ello que SNK decidió rápidamente anexarla al *cast* de The King of Fighters en la edición '94. Mai es la última integrante del clan Shiranui, recibió entrenamiento en las artes del ninjitsu por parte de su abuelo además de ganar ciertas habilidades especiales que le permiten controlar el fuego. Aparte de la serie The King of Fighters, ella ha sido requerida en múltiples *crossovers*, como Capcom VS. SNK o Neo Geo Battle Coliseum, por mencionar algunos.

10 Kasumi

Tomunobu Itagaki presentó en 1996 la primera entrega de Dead or Alive, videojuego de peleas de donde se desprendería el personaje de Kasumi, una bella ninja quien, al ver cómo su hermano sufrió un ataque casi letal, decidió dejar atrás sus deberes para ir en busca de la dulce venganza. ¡Y vaya que lo obtuvo! Al final, logró vencer a su terrible rival, Raidou, y conseguir el trofeo en Dead or Alive. Kasumi utiliza el estilo ninjitsu y mide aproximadamente 1.60 mts. Su primera aparición en juegos de Nintendo ocurrió en DOA Dimensions para N3DS y más tarde llegó como un personaje adicional en Ninja Gaiden: Razor's Edge.

▼ FIFA 12 apareció en Wii U como FIFA 13, no tuvo justificación dicho acto

Calidad sobre cantidad

[illegible] perábamos que a estas alturas, la [illegible] uación de Wii U [illegible] diferente, que [illegible] ra un amplio [illegible] sobre todo [illegible], pero no ha sido [illegible] contrario [illegible] tulos que han aparecido [illegible] anzamiento han sido muy p[illegible] ¿a qué se debe esto? Intentaremos explicar el panorama que rode[illegible] Wii U previo a lo que será la E3.

¿Poco apoyo a Wii U?

La comida parece vivir una etapa complicada

Regresemos el tiempo un poco a la conferencia en la E3 donde Nintendo anunciaba de forma oficial Wii U. Varias compañías se mostraban contentas y expresaron su apoyo, entre ellas, una en la que centraremos este análisis: Electronic Arts.

Todo era perfecto: aparecían videos de FIFA, de **Mass Effect 3** y la relación parecía marchar bien, sin embargo, la realidad cambió por completo algunos meses después. EA anunciaba varios juegos para otras consolas, pero de manera "educada" mencionaban que para Wii U no harían adaptación. En ese momento, su justificación acerca de no tener ideas para utilizar de manera innovadora el control no sonaba tan fuera de lugar, aunque después se canceló Madden en su 25 aniversario, siendo que en consolas de Nintendo jamás había ocurrido, al cual se unieron **Battlefield 4** y el tradicional **FIFA 14**.

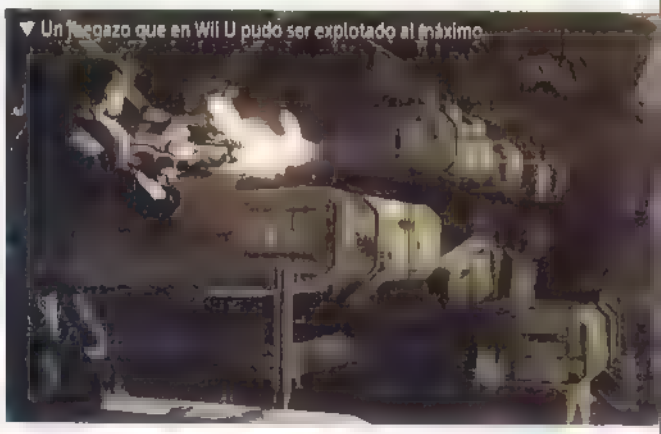
Lo anterior no es para nada normal: existen bastantes rumores de una ruptura fuerte con Nintendo que tiene que ver con su sistema de descargas y juego en línea. Originalmente una negativa de Nintendo para incorporarlo a la eShop pero insistimos, esto es sólo un rumor aunque bien podría explicar el porqué Electronic Arts, de mostrarse muy entusiasmada con Wii U, pasó a olvidar que existe en el mercado.

Honestamente, no es la primera vez que esto pasa con Electronic Arts: desde la generación pasada la compañía vivió una transformación en muchos sentidos, que alteraron su ideología, y realizó algunos proyectos de calidad, ahora parece que lo único que le interesa es sacar títulos para cualquier consola claro, excepto para Wii U.

¿Eres de los que compran sin pensar, o planeas tus siguientes adquisiciones?

▲La cantidad de opciones en los FIFA de Wii es mínima

▲ FIFA 12 es un buen juego, pero esperábamos la versión 13.



▼ Un juegazo que en Wii U pudo ser explotado al máximo.

Electronic Arts también menciona que las ventas de sus juegos en el lanzamiento de Wii U no fueron las esperadas, sobre todo con FIFA 13. Pero aquí tenemos una observación que hacer, esta versión no era la 13, en realidad era la edición 12 de su simulador deportivo, aunque con algunos añadidos para Wii U los cuales realmente no valían mucho la pena, salvo poder jugar en la pantalla del GamePad.

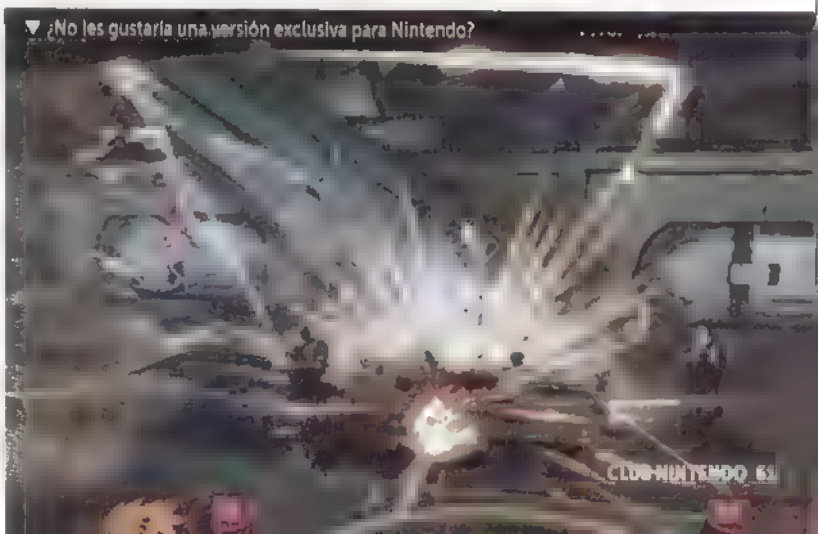
Lo anterior se justifica de cierta forma pero lo cierto es que no es la primera vez que hacía esto con las consolas de Nintendo, donde los FIFA siempre tenían una calidad inferior a las otras consolas no nos referimos en cuestiones gráficas sino en *gameplay*, donde agregaban el uso del Wiimote de una manera francamente ridícula. Sin embargo lo peor no fue eso sino el hecho de vender FIFA 12 como FIFA 13 en Wii con ligeros cambios en los uniformes y equipos, no obstante el sistema de juego y la calidad visual eran los mismos, incluso el intro una burla.

No estamos diciendo que Electronic Arts sea una mala compañía sólo que lleva tiempo perdida en cuanto a su mercado. De pronto lanza DLC, microtransacciones no sabe ya de qué manera obtener más recursos, los cuales podrían obtenerse si se decidiera a explotar las herramientas que ofrece Wii U un Mass Effect exclusivo para la consola, estamos seguros de que sería un éxito si se utiliza el control para algo más que mostrar mapas, pero esto ya depende del talento de los programadores y del tiempo que deseen dedicarle a cada juego. Mientras tanto, esto parece que no terminará pronto, al menos del lado de EA. Seguiremos de cerca este caso para saber en qué termina. Lo último que se ha comentado del tema es que EA's desarrollará juegos para las consolas de Nintendo, pero en sus propias palabras serán menos que en otras plataformas ¿Qué opinión tienen ustedes? Electronic Arts está tomando una mala decisión o Nintendo creó una mala consola el tiempo nos dará al ganador.

Si eliges bien, tu compra será satisfactoria; si no, puedes arrepentirte bastante.

Lección de Konami

Konami decidió no lanzar PES 14 en nuevas consolas hasta experimentar y poder explotarlas al máximo.



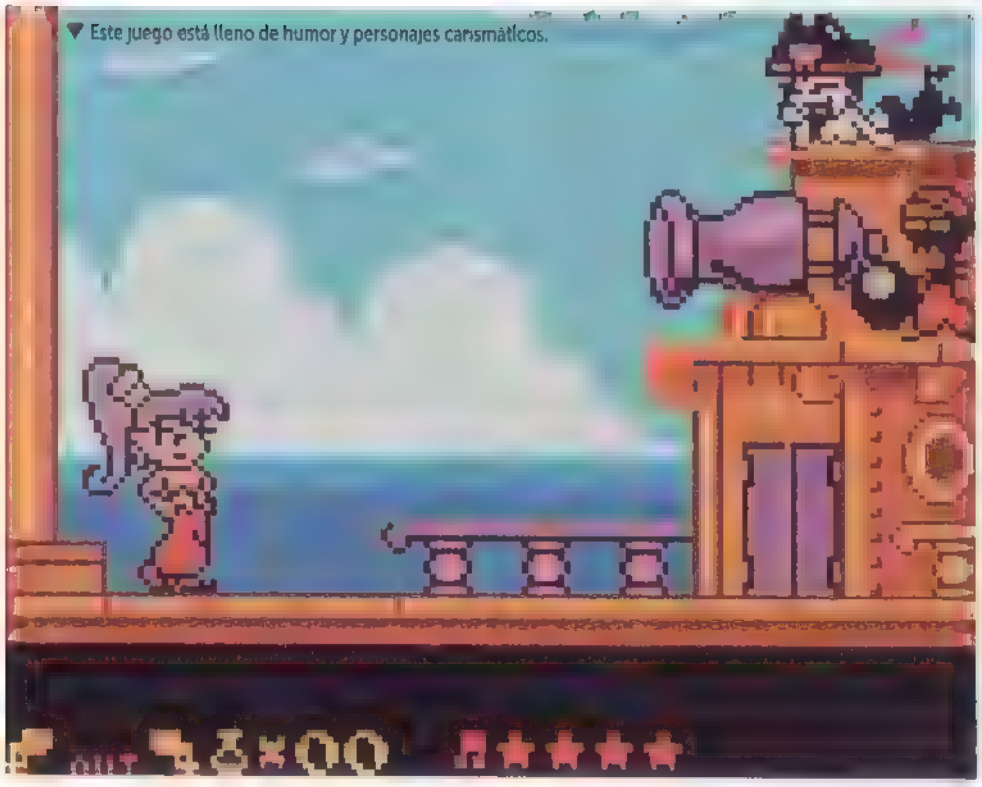
▼ ¿No les gustaría una versión exclusiva para Nintendo?

WayForward se sacó un 10

Hola colegas, ¿cómo están? En esta ocasión, les voy a hablar acerca de dos juegazos que me encantaron ¡literalmente! Me refiero a las aventuras de la genio más bella que hay: Shantae, las cuales aparecieron en Game Boy Color y posteriormente estuvo disponible para descarga en la eShop del Nintendo 3DS. No te preocupes si no llegaste a jugarlos, aquí te voy a comentar sobre ellos para que veas porqué fueron tan especiales; la buena noticia es que, afortunadamente, la secuela sigue disponible, así que es una apuesta segura si te agradan los títulos bien hechos que te ofrezcan un estilo de juego sólido y personajes memorables. Vamos a comenzar de una vez con el Reload.

Shantae

¡Heroína que conjuga belleza, valentía y actitud!


▼ Este juego está lleno de humor y personajes carismáticos.


▲ Hay muchos enemigos y peligros


▲ El cabello es su mejor arma!

Shantae

Belly dance en pixeles


Originalidad y estilo único


Excelentísimo *gameplay*

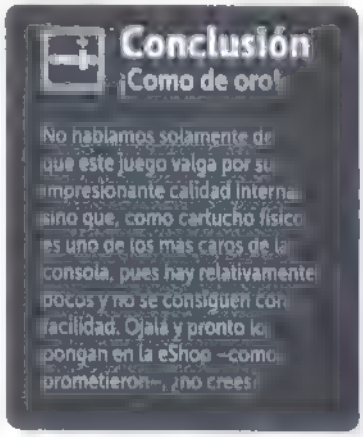
Dicen que el cabello lo es todo para una mujer, y en el caso de la genio **Shantae**, este dicho es más que una regla. En esta aventura en 2D con vista "de lado", tomamos el control de esta simpática heroína quien debe proteger a su pueblo de la amenaza de la pirata **Risky Boots**. Para lograrlo, necesita usar todas sus habilidades, como sus dotes mágicas para ataques poderosos, y utilizar su cabello a manera de látigo para acabar con todos sus enemigos.

Además, **Shantae** es una experta en el enigmático e hipnótico *belly dance* que le permite transformarse en diferentes cosas que le ayudarán en su intensa jornada que está llena de peligros y adversarios de todos tipos.

Siendo honestos, en el Game Boy Color vimos unos juegazos como los **The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons** (disponibles ya en la eShop), pero también hubo algunos que la verdad dejaron muchísimo que desear, pues existieron bastantes títulos sacados al vapor sólo para aprovechar una licencia. Por fortuna, WayForward nos dejó con un verdadero ejemplo de que, cuando se quiere, se pueden lograr cosas impresionantes, y podemos contar a **Shantae** dentro de los mejores cartuchos del sistema.

La movilidad es muy buena, además que los cambios que puedes tener le dan un toque especial, pero definitivamente, el elemento que le dio la distinción fue la calidad de gráficos y animaciones, pues son muy fluidas y en verdad lo juegas sin problema alguno. Es una lástima que esta joya no haya sido lanzada para descarga, pues bien valdría la pena que los videojugadores de hoy tuvieran la oportunidad de conocer a esta genio que conquistó los corazones de quienes la conocimos en el Game Boy Color allá por los inicios del 2000.

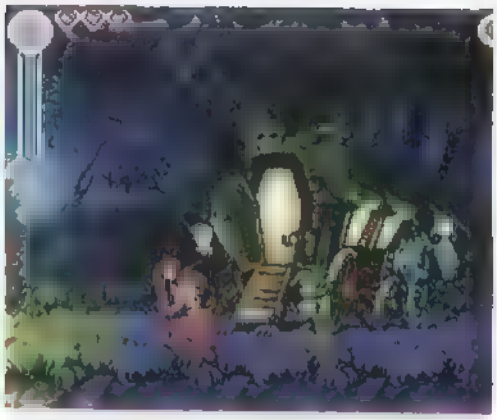
Este es uno de esos juegos que te atrapan en su divertido y genial estilo


Conclusión
¡Como de oro!

No hablamos solamente de que este juego valga por su impresionante calidad interna, sino que, como cartucho físico es uno de los más caros de la consola, pues hay relativamente pocos y no se consiguen con facilidad. Ojalá y pronto los pongan en la eShop –como prometieron–, ¿no crees?

Violencia animada

▲ La escena del intro es muy similar a la del original, pero puedes ver la diferencia de gráficos.



▲ Como s empre, tus am gos te ayudarán

▲ Las animaciones son increíbles.

Shantae: Risky's Revenge

La espera valió la pena

Grandiosa evolución

Precio accesible y buen reto

Violencia animada
Temas Sugestivos

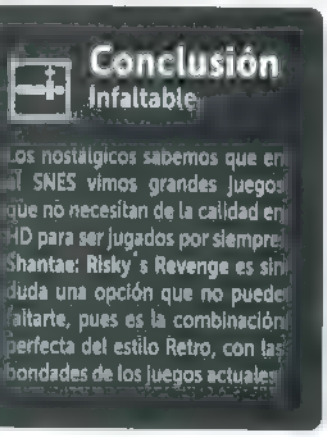
© WayForward

Casi una década (y un juego cancelado) después, por fin llegó la segunda entrega de esta corta, pero grandiosa saga en la que Risky Boots regresa por la razón que mueve a los villanos después de su objetivo de conquistar al mundo: la venganza.

Gracias a la tecnología de la época, la secuela tuvo una evolución increíble en todos los aspectos, pues todas las características que hicieron grande a la primera entrega fueron mejoradas notablemente. Los gráficos, la música, las animaciones y la jugabilidad ahora tienen una mejor calidad y, sin duda alguna, el reto se intensificó para ofrecer una experiencia más desafiante a los jugadores, quienes siempre estamos deseosos de un título que nos dure más que un fin de semana o unos cuantos días a lo mucho.

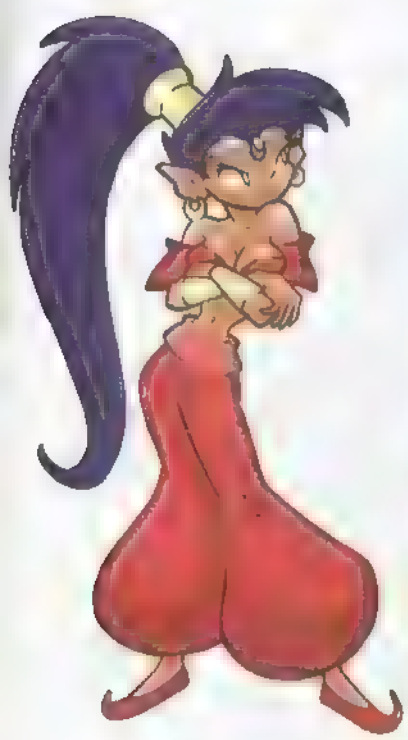
En esta ocasión hay que explorar todavía más que en el original, utilizando los poderes que consigues en el camino, porque Shantae continúa bailando con gracia y estilo, lo cual le permite no solamente tomar la forma de animales con distintas habilidades sino que también hay poderes especiales para cada uno de ellos. De esta forma, es necesario regresar un poco en variadas ocasiones al mismo sitio, con tal de descubrir todos los secretos ocultos en el mundo de la genio. Como siempre, hay personajes de apoyo, nuevos enemigos, y un buen nivel de humor para convertir a esta entrega en la mejor hasta ahora.

Además de ser un juegazo con buena calidad, tiene un precio razonable.



Conclusión
Infaltable

Los nostálgicos sabemos que en el SNES vimos grandes juegos que no necesitan de la calidad en HD para ser jugados por siempre. Shantae: Risky's Revenge es sin duda una opción que no puede faltarte, pues es la combinación perfecta del estilo Retro, con las bondades de los juegos actuales.



▲ Esta linda chica se ha distinguido por su carácter fuerte

▼ ¿Puedes notar lo bien que está detallado el juego?

Shantae and the Pirate's Curse / Shantae

El futuro se ve mágico

Todavía están lejanos, pero WayForward ha anunciado que habrá dos entregas más de las aventuras de **Shantae**, una para Nintendo 3DS y otra para el Wii U. Tal vez sea muy pronto para especular sobre lo que veremos en ambas; de hecho, la que creemos más próxima a salir al mercado es la de N3DS, aunque eso no nos impide darnos una idea de lo que podrán lograr con más memoria y capacidad de las consolas.

En lo personal, me imagino que el juego para 3DS seguirá la tendencia de sus predecesores, y seguramente se verá asombroso con la tecnología de tercera dimensión del sistema, eso sin contar que podrán darle aún más detalle a los personajes y elementos en pantalla, que de por sí se ven geniales en **Risky's Revenge**. Pero sobre la versión para Wii U sí hay más incógnitas pues sería algo increíble ver una aventura de **Shantae** con gráficos en 3D y HD ¿te imaginas? De sólo pensarlo aumenta mi ansiedad para saber cómo será esta nueva entrega. Sólo temo que ojalá y no vayan a cancelar ninguno, pues recuerdo cómo nos decepcionamos con la noticia de que no salía el de Game Boy Advance.

Sea como sea, hay una probabilidad que debo hacer notar, y es que dado que el estilo de estos juegos ha sido con la vista en 2D "de lado", sería muy buena idea que tuviéramos un juego así, con escenarios en 3D y elementos con la calidad gráfica de hoy. Lo único que podemos hacer es aguardar por lo mejor y estoy seguro de que cuando lleguen, causarán sensación.

Si los juegos anteriores fueron geniales, ¿qué podemos esperar de los próximos?

Espero que les haya gustado tanto el Reload de Shantae. No olvides que me puedes contactar al nuevo correo: panteoncn@revistaclubnintendo.com, y seguirme por Twitter a mi cuenta @PanteonCN y en Milverse soy PanteonCN ¡Saludos!

DK Country Returns 3D

La tribu ha regresado... ¡Ahora en tercera dimensión! Pero no te preocupes, estos tips te ayudarán a disfrutarla.

Dos simios son mejores que uno

Donkey Kong
Tal vez su inteligencia no sea la mejor, pero este primate tiene un poder excepcional que pulverizará a cualquier enemigo.

Diddy Kong
Ágil, versátil y muy coordinado. Su ayuda en la aventura facilitará las cosas sobremanera.

▲ La evolución de DK ha sido notable. ¡Es un ícono de la industria!

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Retro Studios**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-2**
- Nivel de reto **Medio**

Donkey Kong es ciertamente uno de los personajes más famosos del mundo de los videojuegos, y cuando salió la serie **Donkey Kong Country** nos dimos cuenta de que la franquicia tenía mucho que dar todavía. La llegada de **Donkey Kong Country Returns** le dio frescura a la saga, y ahora con su nueva versión portátil, ¡queda demostrado que hay DK para rato!

Diversión revitalizada

La entrega que disfrutamos en el Wii nos agradó bastante, pero creemos que en esta nueva opción para llevar, se mejoraron muchos aspectos. Primero, te diremos que aunque la historia es la misma, hay cambios notables que debes tomar en cuenta, pues el juego cuenta con dos modos para empezar una partida: el original de Wii con las reglas normales como iniciar con dos corazones, por ejemplo, y la nueva, en donde tendrás tres corazones de vida, más ítems para comprar con el muy quejumbroso **Cranky Kong** y otras más.

Pero sin duda lo que más nos gustó fue que ya no tendrás que agitar los controles como en el Wii (cosa que la verdad sí llegaba a cansarte después de un buen rato); aquí podrás controlar a los dos monos de una manera más tradicional, puesto que es posible utilizar el Circle Pad como el Control Pad, para que la experiencia sea un poco más parecida a lo que vimos en el SNES. Cada uno de los modos es cómodo, y depende de cada quien cuál usar; te exhortamos a que utilices los dos y veas con cuál te adecuas mejor, así podrás comenzar tu aventura con el pie derecho. Eso sí, recuerda que, aunque es posible cambiar el estilo de control que empleárás en cada archivo en el menú de opciones, no es posible alternar entre el modo Original y el Nuevo. Una vez que lo selecciones, no habrá marcha atrás.

El *gameplay* es magnífico, puedes elegir entre dos modos de juego.

Changos en un barril

Libera a tu amigo, ¡te ayudará!

Barril DK

Violencia animada

▼ ¡Es hora de liberar a la bestia! ¡Las bananas fueron robadas!

▲ Los escenarios se ven increíbles en 3D

▲ Hay escenas llenas de acción donde tus reflejos serán vitales

Monerías que debes saber y te ayudarán en grande

Estos son algunos consejos útiles que te harán todo un experto

-Si giras antes de caer en un borde podrás volver a saltar

-Recuerda que el Checkpoint te guarda sólo lo que llevas hasta antes de tocarlo

Revisa todo antes de ir a otra parte del escenario con un barril

-Tomando un barril DK se llena tu vida

Cada escena tiene un modo normal y otro contrarreloj que puedes jugar

Usa el soplido, el ataque giratorio los barriles y el golpe en el suelo para revelar cosas ocultas

-Puedes usar el Globo Verde para obtener ítems difíciles de alcanzar

-Si no tomas todas las cosas en los cuartos ocultos, no aparecerá el ítem especial y se contará como fallo

Antes de que destruyas un elemento en pantalla asegúrate de que no sirve para alcanzar algo

-Al final de cada escena debes tomar tu premio para que obtengas el que quieres salta justo cuando esté el anterior para que te dé tiempo de dar en el blanco

Si no alcanzas algo con un salto normal impúlsate cayendo sobre un enemigo y rebotando con el salto

-El barril DK del inventario no es sólo para tener a Diddy nuevamente, sino que es una manera de volver a llenar los corazones en su totalidad

-Es posible tener en el inventario más de un ítem de ayuda (cuando aplica) lo cual es de gran ayuda: puedes tener tres barriles DK, o tres Jugos de Plátano

No olvides gastar tus monedas con Cranky Kong, ¡tiene ítems muy útiles!

Tienda de Cranky

"Más sabe el diablo..."

Modo Original	Modo Nuevo
1 Globo (3 monedas)	1 Globo (2 monedas)
3 Globos (7 monedas)	3 Globos (5 monedas)
7 Globos (15 monedas)	7 Globos (10 monedas)
Squawks (15 monedas)	Squawks (5 monedas)
Corazón Extra (10 monedas)	Corazón Extra (3 monedas)
Jugo de Plátano (10 monedas)	Jugo de Plátano (7 monedas)
Llave del Mapa (20 monedas)	Llave del Mapa (10 monedas)
	Globo Verde (3 monedas)
	Parachoques (10 monedas)
	Barril DK (5 monedas)

Cosas que debes obtener en cada escena

Bananas
Junta cien de ellas y obtendrás una vida extra. Recuerda que algunas aparecen si golpeas cosas.

Penca de bananas
Estas son varias bananas a la vez, lo cual te ayudará a juntar las cien mucho más rápido.

Globos
Toma uno de ellos y obtendrás una vida adicional; también es posible comprarlos con Cranky.

Moneda banana
Dentro de las escenas es posible tomarlas de muchas formas, con ellas podrás comprar cosas en la tienda.

Pieza
Cada escena tiene un número específico de piezas que debes encontrar antes de terminarla.

Letras KONG
Hay cuatro en cada una de las misiones, pero no te será tan sencillo obtenerlas todas.

Todos lo juegan

Que la esta foto promocional de DKCR: este es un juego fácil de aprender pero difícil de dominar.

Revisa cada rincón

Pasar las escenas de principio a fin es solo uno de los objetivos en **Donkey Kong Country Returns 3D**, pues si exploras bien, encontrarás muchos ítems que te ayudarán a obtener más cosas dentro del juego, así como mejorar las probabilidades de que continúes con vida al final del día.

Mientras que algunas cosas pueden ser compradas también en la tienda de **Cranky Kong**, otras son exclusivas de cada escenario, como las piezas de rompecabezas, por ejemplo. Ten en cuenta que si pierdes una vida tendrás que obtener las cosas de nuevo, y, si alcanzaste el Checkpoint, no te guardará lo que tomaste después de haberlo tendido. Hay muchos cuartos ocultos detrás de objetos del escenario, de manera que puedes –y debes– buscar bien detrás de todo lo que parezca sospechoso. No olvides que podrás usar tus habilidades para alcanzar lo que esté un poco alto o en una zona riesgosa. Después de todo, si quieres conseguir el 100% de este juego, tendrás que sacrificar incluso algunas vidas con tal de tomar alguno de estos ítems. Ten los ojos bien abiertos, pues a veces una simple banana te indica que hay algo oculto cerca, especialmente cuando andas volando de barril en barril, lo cual es muy común en este juego. Ciertos enemigos tienen monedas banana, así que también vale la pena acabar con ellos para alcanzar estos ítems.

▼ Los animales serán hipnotizados para convertirse en jefes

Cosas ocultas

¿Ya las encontraste todas?

Templos especiales

Dentro de cada sección del mapa hay un templo distinto a los demás, para poder entrar es necesario que obtengas todas las letras K-O-N-G en dicha área.

Galería musical

Una vez que hayas derrotado a un jefe, escucharás los temas en el menú de Extras. Pero ten en mente que no cuenta si no venciste al jefe, es decir que hayas usado a **Super Kong** para ver como se terminó dicho nivel. ¡Debes hacerlo tú solo!

Templo dorado

Cuando termines el juego, una nueva área se abrirá para que la juegues, pero antes de que quieras entrar, necesitas conseguir los ocho Rare Orbs, que obtienes al conseguir todas las letras K-O-N-G en todas las áreas. Asimismo, es posible comprar las Orbs por 50 monedas, pero sólo en el modo Nuevo.

Modo espejo

Todavía estás lejos de haber obtenido todo lo oculto en este juego. Cuando hayas conseguido entrar al templo dorado, abrirás una nueva sección que se llama Cloud, la cual está llena de peligros más allá de lo que has jugado hasta ahora. Si terminas los nueve niveles aquí, desbloquearás el Modo espejo, que son versiones al revés de todos los niveles.

Si crees que esto no es nada difícil, déjanos decirte que tienes que terminar estas misiones sin la ayuda de **Diddy Kong**, y solamente tienes un corazón para terminarlos. ¿Así o más desafiante?


▲ El líder de la tribu no será fácil de vencer.

Tiki Tong

La última parte de la isla es el volcán que sirve para la guarida de gran líder de la tribu, Tiki Tong. Este enemigo es como una versión tribal de Andross pues es básicamente un enorme Tiki con manos (formadas de sus más cercanos seguidores), que pueden aplastarte y atacarte ferozmente con varios tipos de técnicas.

Para acabar con él, es necesario que te mantengas en movimiento esquivando sus golpes para poderle impactar los "botones" que tiene en las manos. Ten cuidado con los enemigos que hace aparecer, pues ellos pueden causarte daño al quemarte y te hacen perder la atención en Tiki Tong, permitiéndole asestarte más golpes. Una vez que hayas acabado con las dos manos del jefe, deberás esquivarlo cuando trate de aplastarte, rodando de preferencia para moverte rápidamente. Cuando impacte el suelo, creará ondas de choque que podrán dañarte, muy al estilo de los ataques de Bowser.

Posteriormente, deberás golpear varias veces el "botón" que está arriba de su cabeza hasta hacer que estalle y puedas liberar a los animales de su embrujo hipnótico y restaurar la paz a la isla, eso sin contar con la recuperación de tus bananas (al menos de las que quedan).


▲ Este cochinito te ayudará a marcar cada Checkpoint

Mucho por recorrer
¡A conseguir los extras!

Todavía no acaba la jornada de los simios, pues aunque el gran Tiki Tong haya sido vencido, hay más por descubrir y hacer. Esperamos que estos tips te sean de gran ayuda, pero recuerda que lo más importante es que practiques mucho!

Eric Ríos "Panteón"

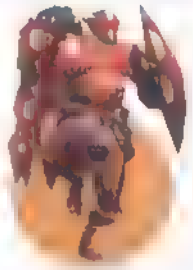
¡Un buen cazador nunca se rinde!

¡En Monster Hunter sólo los valientes sobreviven!

¡Saludos, colega cazador! ¿Qué te ha parecido El Gremio? Como te habrás dado cuenta, no solamente son mis tácticas y consejos los que te ayudarán, sino también los de mis compañeros, pues de eso se trata: de apoyarnos entre jugadores, tal y como en una verdadera cacería. En esta ocasión, profundizaré en la vida que llevas en la aldea de Moga y otras cosas más, así que no dejes de leer.

Monster Hunter Tri Ultimate

No se trata sólo de ser fuerte, sino también inteligente

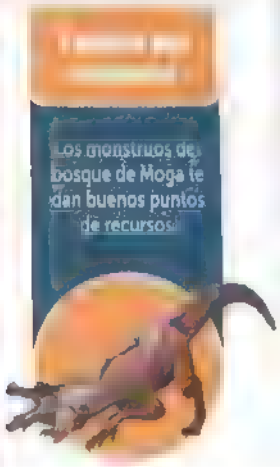


Una retirada estratégica te puede salvar la vida y la misión

De antemano, sabemos que la parte más emocionante de jugar esta grandiosa obra de Capcom es hacerlo con tus amigos, ya sea en línea, o bien, de manera local. Pocas experiencias se comparan con la de ver a un monstruo caer ante el trabajo y esfuerzo de un equipo que se ayuda entre sí para demostrar su valor y camaradería. Pero yo sigo firme en mi opinión, de que no por eso hay que menospreciar el modo de historia, pues en realidad vale la pena vivir esta aventura, aunque sólo seas tú el que se enfrente cara a cara con un gran y feroz monstruo que sólo piensa en acabarte. Por esta razón, en esta ocasión veremos algunos detalles que te ayudarán a sobrevivir y prepararte mejor para que lo logres con el modo *offline*, aún sin necesidad de que te tengan que ayudar para conseguir una armadura y arma de rango alto. Por eso les comenté en la ocasión anterior que era recomendable jugar los dos modos de manera simultánea, así no habrá necesidad de tomar lo que yo llamo un "atajo", es decir, hacer una armadura fuerte en compañía de otros jugadores para que no te cueste tanto trabajo enfrentarte a los monstruos de manera individual en Moga. Sé que muchos no comparten mi opinión, pero recuerden que cada punto de vista es diferente y respetable, y en la diversidad de opiniones yacen todas las herramientas para ir progresando.

No importa cómo decidas jugar, la cosa es que siempre tengas en mente que no puedes ir nada más cazando monstruos ciegamente, hay formas mucho más inteligentes de estar bien preparado y, así, evitar tratar de matar a uno sin lograrlo, o que se te acabe el tiempo. Veamos qué podemos hacer.

Todos tenemos un estilo para ca[illegible] pero también hay que tener la mente [illegible]



◀ Todo monstruo tiene sus debilidades

▲ ¿Llevas lo necesario para cada ambiente?

La vida en Moga

¿Realmente eres un buen jugador o sólo cazas por cazar? Esta es la pregunta que te debes hacer, pues tal vez en la respuesta res da la razón por la que has perd do tantas veces contra un monstruo. Hay que comenzar desde el principio y no creer que un arma poderosa y una armadura lo son todo en la vida de un cazador: debes tener en cuenta que puedes ayudarte a t m smo e r me,or preparado para cualqu er cont ngenc a o s tuac ón.

Dentro de Moga hay muchas cosas importantes, como tu cuarto: por e,em p.o, debes recordar salvar constantemen te, revisar qué tanto tienes en tu caja de objetos para saber si vale la pena o no vender algo, y si eres detal sta, una buena decoración te dará ánimos para despetar todas las mañanas. Ya que estás de pie, no olv des hablar constantemente con la gente, espec almente con el jefe de la aldea y su hijo, pues éste te ayudará con datos interesantes, como qué monstruos hay en el bosque de Moga, así como con vert r las cazas locales en recursos y tener la lista de las pet ciones de. pueblo.

¿Te cansas demas ado yendo por mie. hierbas o nsectos? Evitate problemas y encarga a los gatos de la granja que vayan cult vando para t las cosas que te costaría t empo y esfuerzo. Y no olvides que si juegas con tu puerquito, tu suerte subirá.

Una vez que regreses de Moga, ten en mente que algunos de los ítems que te dan los monstruos se pueden canjear con el capitán del Argosy. o b en, los puedes usar como ayuda para los marinos, que te traerán cosas importantes. En lo personal me gusta mandarlos por Huevo de Acero Plata y Oro, pues se venden bastante bien y así puedo tener más dinero para todo lo que necesite comprar.

Hay un detalle que debes tomar en cuenta, y es que es comprensible que te encar ñes con una armadura porque fue la primera que hiciste, pero no debes olv dar que también hay que forjar nuevas, y de preferencia, tener var as de ellas para cada ocasión. Combínalas con una arma del mismo tipo para mejores resultados, no olvides ponerles adornos para aumentar sus efectos según tu tipo de caza, así sea defensiva u ofensiva.

Monstruo	Debilidad
	Agua
	Fuego/Dragón (sin hielo)
	Hielo, Agua (en el suelo)/ Dragón, Fuego (en el aire)
	Fuego/Hielo
	Fuego/Trueno
	Hielo/Trueno
	Agua (con lodo)/Fuego (sin lodo)/Hielo
	Fuego (con nive)/Trueno (sin nieve)
	Agua
	Dragón/Trueno
	Dragón
	Dragón/Trueno
	Trueno
	Hielo
	Hielo
	Dragón/Hielo (en modo de armadura)
	Fuego
	Agua/Hielo
	Fuego
	Agua
	Trueno/Fuego
	Fuego
	Fuego
	Dragón/Hielo

Dos tipos de cuidado

Trata de darle atención a este par, ¡pues te ayudarán en grande!

Armadura

Aunque tengas una favorita, trata de tener varias armaduras.

Zinogre

Él es débil si le quitas su "melena" eléctrica.

¿Cuál trampa debo usar y en qué momento?

Si vas a utilizar las trampas Escollo y Choque, es necesario que aprendas a emplearlas de manera efectiva o si no las desperdiciarás. Yo recomiendo que si buscas dañar la cabeza, tomo o pecho de un monstruo, uses la Escollo así podrás emplear las bombas rojas y amarillas, además de darle unos buenos impactos con tu mejor arma. Eso sí, no olvides que resulta más difícil cortarle la cola a un monstruo si no estás usando algún tipo de cuchilla, ten eso en mente cuando estés buscando una parte específica para tus armas o armaduras. Si por el contrario, deseas causarle daño a un monstruo grande, recuerda mi técnica de usar la útil trampa Choque y lanzarle bombas de rebote desde abajo. Yo las uso también cuando busco cortarle la cola a un enemigo **Lagiacrus**, por ejemplo, pues a diferencia de la trampa Escollo, la de Choque deja muy vulnerable la parte trasera del monstruo permitiéndote usar tu cuchilla para cortar de una vez por todas la cola, o bien, dañarla en caso de alguno como el **Uragaan** o **Duramboros**. Además no olvides que algunos de ellos pueden destruir las trampas desde abajo, o bien ser inmunes a ellas, como pasa con **Zinogre**, a quien no le afectan las trampas Choque. Procura llevar la trampa justa para tus necesidades según sea cada una de las misiones.

Una nueva vacía para [illegible]

[illegible] Ay que [illegible] cuál usa

Monstruo	Debilidad
[illegible]	Fuego
[illegible]	Fuego
[illegible]	Dragón
[illegible]	Fuego/Dragón
[illegible]	Fuego/Trueno
[illegible]	Fuego/Trueno
[illegible]	Fuego/Trueno
[illegible]	Trueno/Fuego
[illegible]	Trueno/Fuego
[illegible]	Hielo/Dragón
[illegible]	Hielo/Trueno
[illegible]	Trueno/Fuego
[illegible]	Trueno/Fuego
[illegible]	Hielo
[illegible]	Hielo
[illegible]	Dragón/Trueno/Hielo
[illegible]	Dragón
[illegible]	Agua/Trueno
[illegible]	Dragón/Trueno
[illegible]	Dragón/Trueno
[illegible]	Trueno/Agua
[illegible]	Agua/Dragón
[illegible]	Agua/Dragón
[illegible]	Agua
[illegible]	Hielo
[illegible]	Hielo
[illegible]	Trueno

Rathalos
Su armadura es de las más útiles en el juego

Deviljho Salvaje
Algunas subespecies tienen diferente debilidad

▲ Puedes continuar con la aventura a, transferir tus datos al N3DS

▼ Hay trampas que no sirven de mucho en situaciones diferentes

Listo para todo

No importa qué tan resistente sea tu armadura actual, si no llevas los items necesarios, podrás sucumbir bajo un monstruo enojado. En el caso de varios como **Rathalos**, **Rathian**, **Deviljho**, y otros más, es necesario llevar Bombas Boliga para que te suelten. Si es un adversario venenoso, no olvides llevar Antídotos. Lo mismo pasa con otros items específicos para la recuperación, como los Desodorantes, los útiles Limpiadores y demás. Y no vayas a irse sin una Bebida Caliente o Fría, según sea el ambiente, checa bien antes de empezar.

El Gremio de este mes ha llegado a su fin, pero recuerda que seguimos en contacto por los demás medios para compartir técnicas jugadas y también para ir de cacería. Escríbeme a panteoncn@revistaclubnintendo.com para que me hagas llegar tus dudas y comentarios. También puedes seguirme por Twitter (@PanteonCN) y por Miiverse con mi usuario PanteonCN, así podremos continuar interactuando con esta experiencia tan intensa de la cacería en **Monster Hunter 3 Ultimate**. Prepara tus armas y armaduras, ¡porque todavía hay mucho que cazar!

Evangelion: 3.33

La tercera parte de la saga favorita de otaku que nos muestra un Hideaki Anno

▲ Sin duda, una de las partes más emotivas de la cinta.

▲ Hay detalles que no esperabas, son sublimes

Fueron tres años de larga espera los que tuvimos que soportar para disfrutar de esta gran obra que apareció en Japón en todas las salas de cine a finales de 2012, parangonando aquel país como el fenómeno de la animación que es.

Todo un éxito en la taquilla y en las críticas, pero lo más importante es que aportando a un mundo en el que las ideas innovadoras parecen estar ocultas, eso es **Evangelion 3.0** o **3,33** como se le conoce a Blu-ray del cual es el análisis que te vamos a compartir.

Por todas las dudas que nos han hecho llegar de esta obra, vamos a revelar aspectos cruciales de la trama, así que si no has visto esta o las películas anteriores te recomendamos esperar sería una lástima arruinarte la sorpresa.

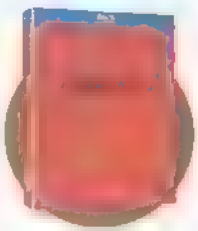
Antes de entrar por completo al argumento de **Evangelion 3.33** vamos a comentar un poco lo que ocurrió en las dos entregas anteriores. **Shinji Ikari**, un joven japonés, se convierte, de la noche a la mañana, en la última esperanza de la humanidad para enfrentar a los ángeles que comienzan a invadir la Tierra, les hará frente en una gigantesca criatura conocida como **Evangelion**.

Luego de lidiar con varios de estos invasores, El Eva 01 pilotoeado por **Shinji** comienza a liberarse del control de los humanos, lo que da comienzo al Tercer Impacto, en pocas palabras el fin del mundo. Justo en ese momento aparecía un nuevo Eva, pero no era controlado por **Asuka** ni por **Rei** sino por **Kaworu Nagisa** que en en la serie original era un ángel más.

Al momento de bajar a la Tierra miraba el Eva de **Shinji** y decía "Ahora sí prometo hacerte feliz" lo que parecía indicar que las películas representaban una segunda oportunidad para todos los personajes, sobre todo luego de observar lo que ocurría con **Asuka** quien casi muere luego de que su Unidad Evangelion fuera infectada por un ángel.

Terminaba la película y se mostraba un avance lo que sería justamente **Evangelion 3.0** para las salas de cine. **Asuka** con un parche en su ojo derecho, más clones de **Rei Ayanami**, **Gendo** y **Fuyutsuki** escapando, **Kaji** amenazando a alguien con una pistola... muchas escenas que sólo nos hicieron imaginar decenas de teorías sobre lo que veríamos en la continuación.

Pero luego vino el punto clave de esta tercera parte, un retraso. **Evangelion 3.0** estaba planeada para estrenarse en 2011, pero de la nada GAINAX decidió que la fecha ideal para que el mundo la disfrutara sería en 2012, hasta aquí todo bien, pero Hideaki Anno nos tenía preparada una gran sorpresa.



▲ Evangelion. 2.22

Esta es la cinta que más cambia con relación a lo que vimos en los 26 capítulos de la serie de 1997

Animaciones con grandes juegos

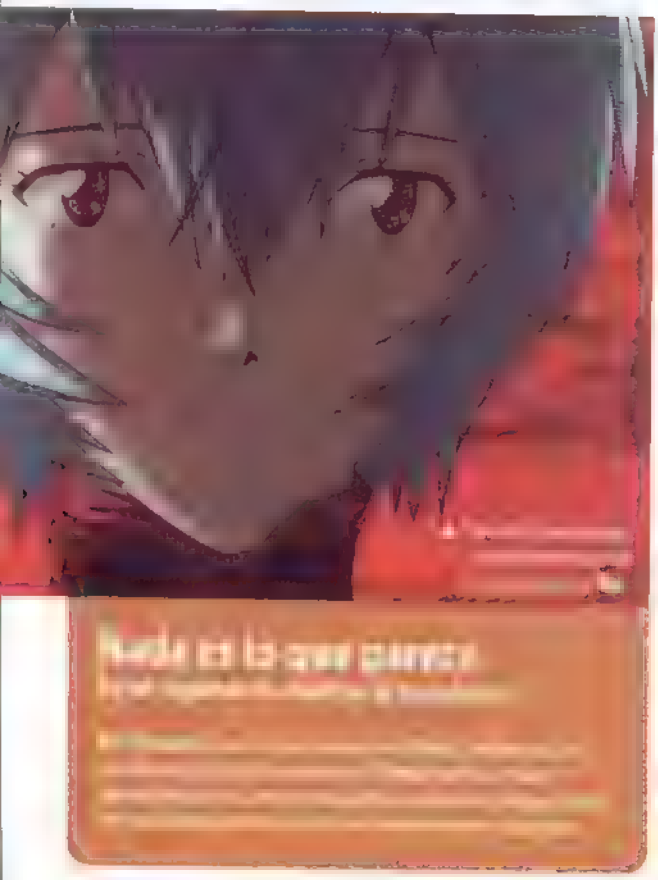
Te mostramos los mejores para consolas Nintendo

Evangelion
Aunque sólo salió en Japón para Nintendo 64, se considera el mejor título de la serie de toda la historia

Captain Tsubasa
Un RPG de futbol para Famicom basado en las vivencias de los Super Campeones, todo un clásico de la consola

Bleach
Para Nintendo DS vimos uno de los juegos más completos de pelea que jamás hayamos disfrutado en la portátil

Naruto Clash of Ninja
En Wii vivimos con intensidad la historia de Naruto en la serie Clash of Ninja, una gran exclusiva



Cambio de planes

La razón del retraso no fue otra que cambiar todo lo que habían anticipado en los cortos al final de 2.0, nada absolutamente nada de lo que ahí vemos ocurre en 3.0 es totalmente otro planteamiento lo cual, desde nuestro punto de vista, fue para bien

Todo comienza en una misión entre **Asuka** y **Mari Makinami** en la que intentan recuperar la Unidad **Evangelion** 1.0, con **Shinji** dentro de ella, no suena tan descabellado todo esto hasta que te hacen ver que han pasado más de 15 años desde los hechos de 2.0

Tanto **Shinji**, como el resto de pilotos, conservan su apariencia por ser los elegidos para pilotear los **Evangelion**, pero de ahí en fuera, todos los personajes lucen más viejos, como es el caso de la Teniente **Misato Katsuragi**, quien al ver a **Shinji** una vez más, le coloca un collar especial para controlarlo, porque sabe bien que él puede ser el causante del Tercer Impacto

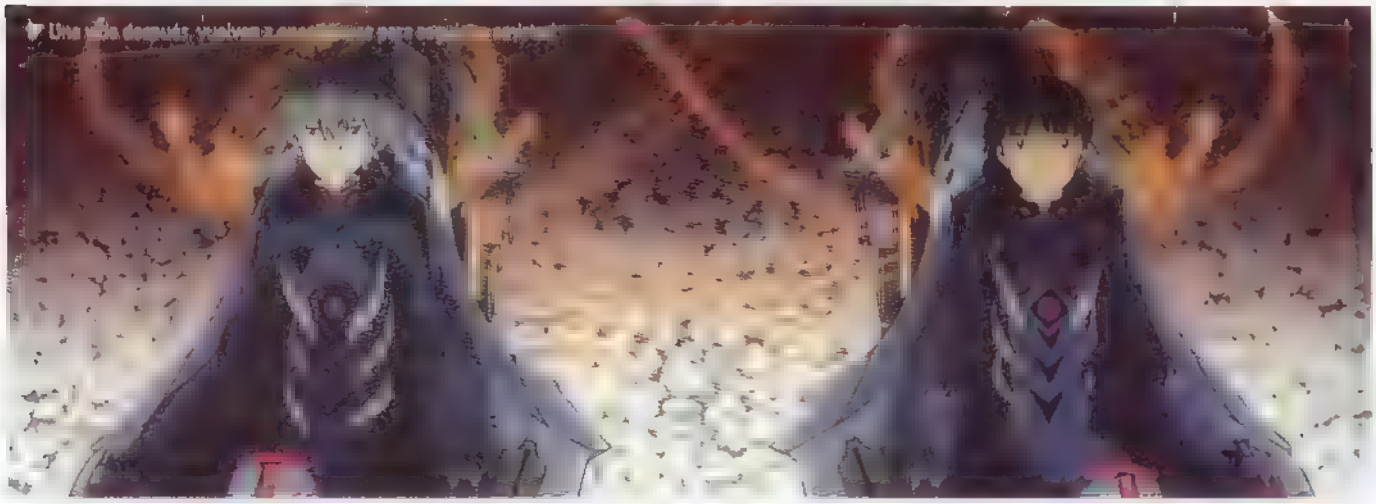
Si no has entendido, no te preocupes, es normal a estas alturas al lado de **Misato** podemos ver a **Ritsuko** y varios compañeros del cuartel de operaciones de NERV, todo guarda cierta lógica hasta que descubres que no desean que **Shinji** vuelva a subir al Eva, sólo buscan esa energía interna para su nave de ataque especial que han diseñado

Shinji es encerrado y, después de mucho, tiempo escucha la voz de **Rei Ayanami**, situación que lo altera bastante, guarda por ella un cariño muy especial que lo llevó incluso a poner en riesgo su vida, como lo vimos al final de la película anterior

Cuando no tolera más las voces **Shinji** corre por la nave donde está capturado aún no comprende por qué sus antiguos amigos lo están atacando, aunque todo comienza a aclararse cuando **Rei** aparece en el **Eva 00** destruyendo parte de la nave para llevarlo con ella, **Asuka** y **Misato** se pueden quedarse, pero él decide escapar con **Rei**

▲ A pesar de los años, Asuka no pierde su carácter explosivo.

▼ Misato y Ritsuko han cambiado, ¿para bien o para mal?



Es justo en este punto cuando comienza la verdadera historia. Misato y compañía ya no son parte de NERV, están en su contra ya que la división de Gendo Ikari, ahora busca la complementación humana por medio de Tercer Impacto, mientras que los buscan conservar la raza humana.

Shinji es engañado por su padre para provocar el Tercer Impacto junto a Kaworu quien, una vez más, se vuelve gran amigo de Shinji. Nagisa analiza la Evangelion, el mundo está muerto y sólo quedan los pilotos de los Eva, que ahora suman uno más: Mari Makinami, piloto que parece ser la pieza clave para resolver el misterio que Anno prepara en el cuarto y último filme que llegará en un par de años si tenemos suerte.

Al final, de esta entrega se muestran avances, aunque después de lo que pasó con 3.0 no podemos confiarnos. Han aparecido varias teorías que nos gustaría

El traje que le dan a Shinji dice "Touji Suzuhara", hermano de una chica que aparece en esta cinta y que originalmente perdía un pierna. Tal vez ahora murió, y Shinji ocupa su lugar: esto es sólo una teoría, pero podría confirmarse.

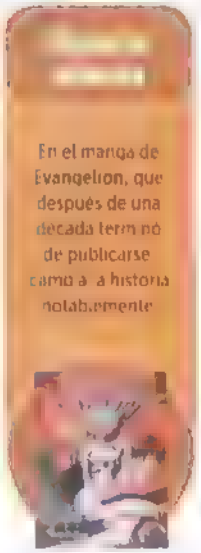
Ahora, tenemos uno de los casos más complejos. Rei, al parecer no tiene ningún interés por Shinji: sólo cumple órdenes de Gendo, pero si es así, ¿qué pasó con la Rei Ayanami que Shinji salvó?

¿Cual sera el final en Evangelion 4.0? En este momendo es imposible hacer una predicción

situación mientras Shinji pelea con Asuka en una contienda espectacular, se da cuenta de que algo está mal y pide a Shinji que se detenga, pero es demasiado tarde. Shinji ya ha comenzado el fin del mundo, el cual, sólo se detiene gracias al sacrificio de Kaworu, se ha ganado algo de tiempo pero, al igual que al final de The End of

compartirte, si bien no dejan de ser sólo rumores, son muy emocionantes. El primero nos comenta que Makinami es la hija de Asuka y Shinji, quien viene del futuro, o bien, que está viviendo en su tiempo real, conociendo la segunda oportunidad que le fue concedida a sus padres luego de causar el fin del planeta.

Tal vez esté muerta, o quizá su alma haya sido utilizada para dar vida a uno de los nuevos Eva. ¿Qué otras teorías tienes en mente? Evangelion 3.33 es una obra maestra impresionante que todo fan de la animación debe ver, incluso si no te gusta el anime, te encantará su trama tan original y profunda.



En el manga de Evangelion, que después de una década terminó de publicarse, cambia la historia notablemente.

Limpia las calles de criminales usando tus propios puños

Double Dragon

Pocos son los juegos que pudieron competir en popularidad con esta serie que nació para ser leyenda

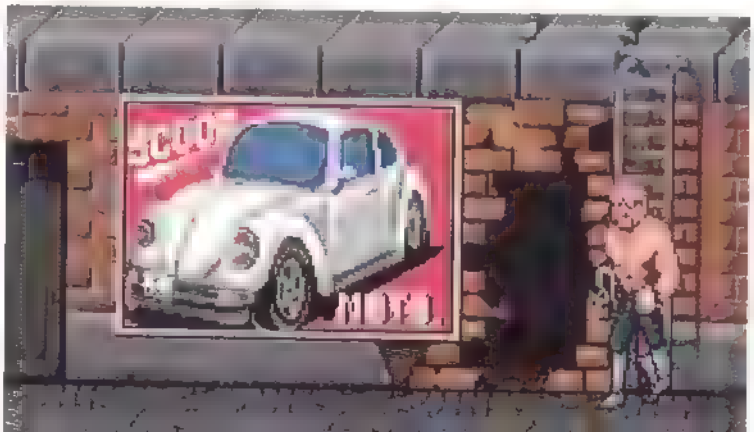
Fue a finales de la década de los ochenta cuando las Arcadias comenzaron a volverse un éxito gracias a juegos de diversos géneros, pero sin duda uno de los que definieron el rumbo no sólo de este tipo de entretenimiento sino de la industria en general, fue **Double Dragon**.

A pesar de que en esos años no se acostumbraba realizar historias muy elaboradas, para **Double Dragon** sí se pensó en realizar algo diferente al resto de títulos que había en ese momento.

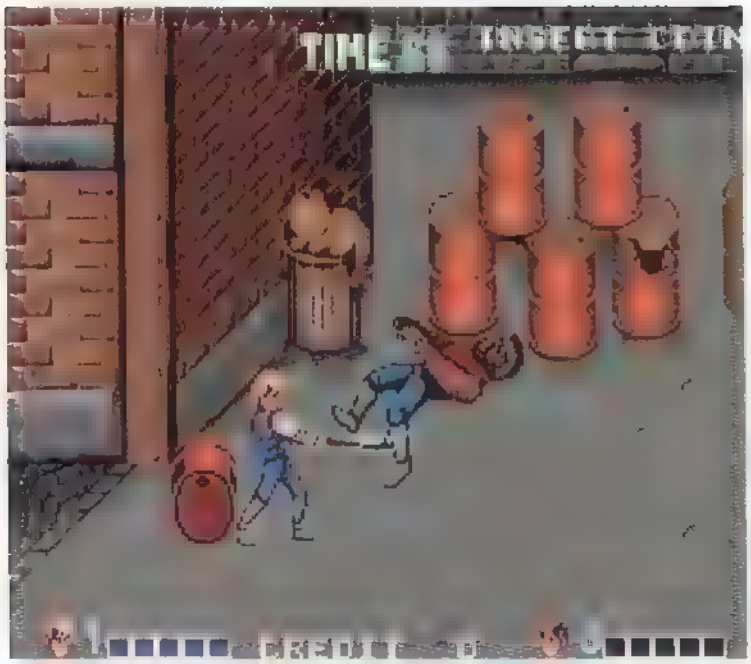
Todo toma lugar en el futuro, en una época en la que la Tierra ha quedado en ruinas debido a una guerra nuclear. Todo está podrido, son pocas las personas que quedan con vida y menos aún las que se comportan como seres humanos, sin violencia.

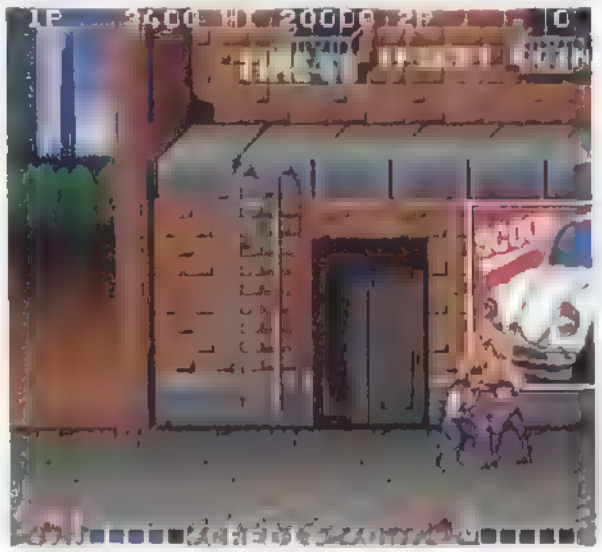
No sobrevive el más fuerte, sino el más inteligente para adaptarse al medio

Estados Unidos tiene una de las bandas más peligrosas que se formaron después de la guerra, se hacen llamar los **Black Warriors**, no hacen otra cosa que no sea crear caos en las calles. Por fortuna, un par de gemelos, **Billy** y **Jimmy**, especialistas en las artes marciales, han sido a enfrentarlos y les han puesto un freno, aunque el precio haya sido muy alto, ya que como venganza los **Black Warrios** han secuestrado a la novia de **Billy**, **Marian**.



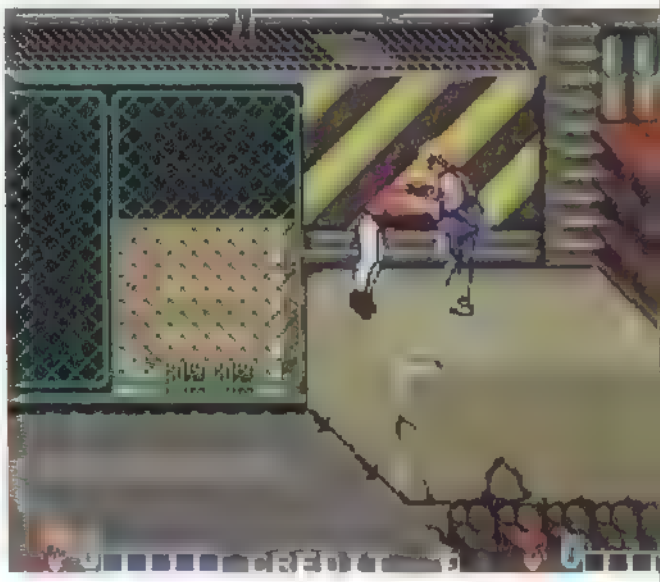
▼ Muchas veces un bate será la respuesta a tus preguntas





▲ Un medidor de energía te indicará el riesgo que corres.

▶ Debes estar atento al tiempo para completar el nivel.



▲ Puedes interactuar en el escenario, llegando a varios planos

Lógicamente las cosas no se podían quedar así: los gemelos lucharán hombro con hombro para rescatar a **Marian**, para lo cual tendrán que recorrer las calles y golpear a cuanto **Black Warrior** se les cruce.

La dinámica de juego es muy simple: avanzas dando patadas y puñetazos a tus oponentes. Así de simple y sencillo. Lo padre de todo esto es que puedes combinarlos con lo que pese: empleando objetos de los escenarios, además de que la estrategia para vencer a cada rival es diferente: eso es lo que vuelve especial a **Double Dragon**. Seguramente muchos conocieron este género gracias a **Final Fight**, pero la realidad es que su juego lo catapultó fue **Double Dragon**, que debido a su fama, tuvo adaptaciones para consolas caseras, siendo una de las mejores, como pasaba en aquellos años, la de NES, pero no sólo eso, también tuvo secuelas con mejores movimientos e incluso hasta un *crossover* con los **Battletoads** en Super Nintendo.

Con el paso del tiempo, la serie tuvo algunos intentos por renacer, hasta un juego de peleas al estilo de **The King of Fighters**, pero no lo consiguió a pesar de su gran calidad, realmente es una lástima, pero por fortuna quedan estas primeras obras como prueba de lo que siempre ha sido y será, un verdadero videojuego: su objetivo sólo debe ser divertir e innovar.

En varios lugares donde aún se mantienen a quienes Arcadias hemos podido ver este juego, al encontrarlos disfrútalo con un amigo. Es una obra emocionante y desafiante de principio a fin, que ya tiene un lugar como una de las mejores en la historia de los videojuegos: ese es un hecho que ninguna tendencia o moda podrá cambiar jamás.

Misión especial

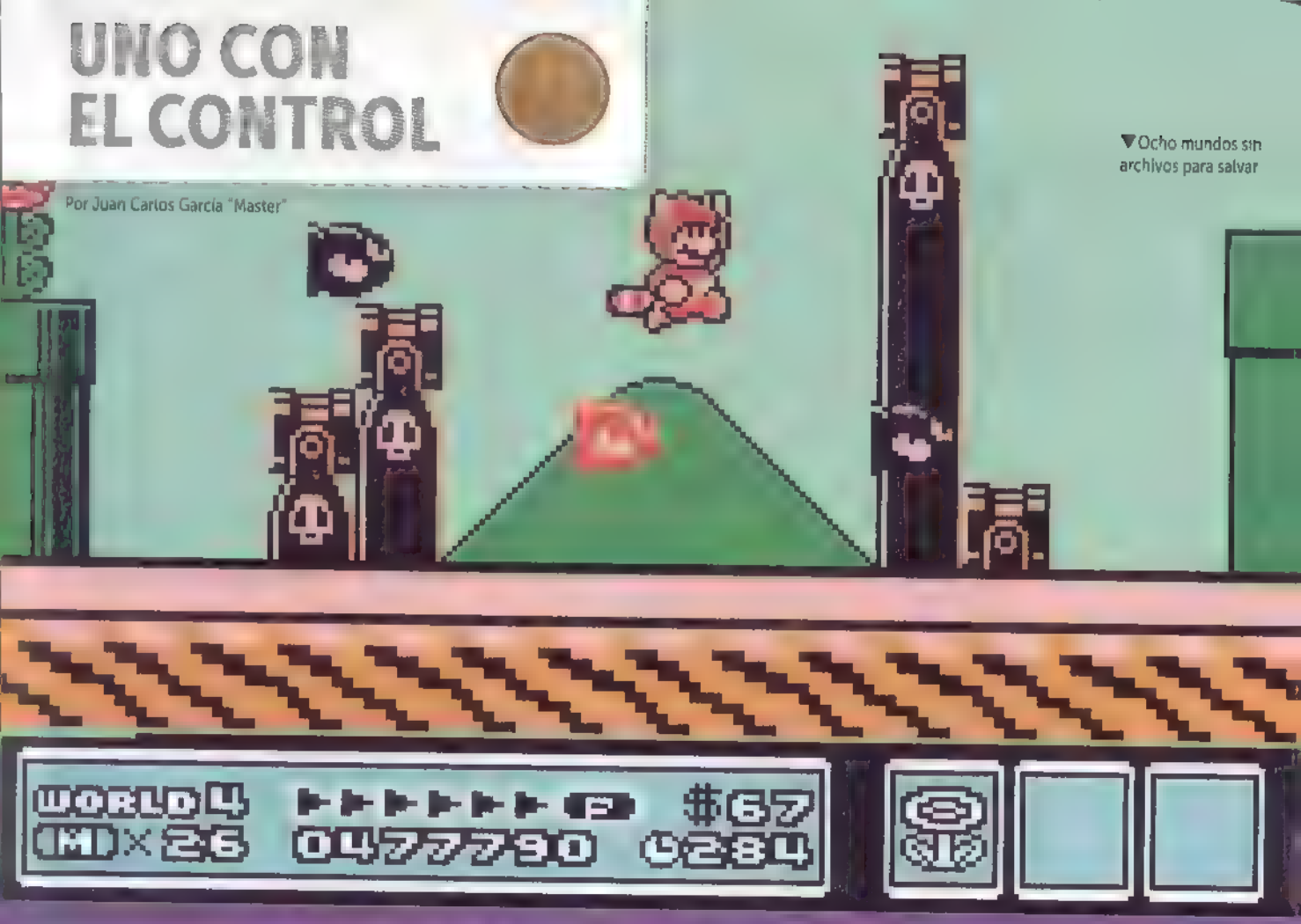
▼ Billy luchará por recuperar a su novia

Para Game Boy Advance apareció en 2004 una versión especial del juego

UNO CON EL CONTROL

Por Juan Carlos García "Master"

▼Ocho mundos sin archivos para salvar



Perdiendo el reto

De una manera constante, los videojuegos se han vuelto más difíciles, lo que representa un peligro

Bienvenidos sean este mes a Uno con el Control, espero que las técnicas que les enseñé la edición pasada en Injustice les hayan sido de utilidad para dar sus primeros pasos en el juego. En esta ocasión, no hablaré de algún título en particular, sino de un hecho que me hizo pensar en la actualidad del videojuego y que, la verdad, no me imaginaba hasta que la viv

Hace unas semanas un amigo me invitó a jugar a su casa, todo estaba listo para una gran reta, juegos de Nintendo GameCube, Wii, Wii U y, lo más importante, varios jugadores dispuestos a pasar un buen rato. Debo mencionar que todos ellos eran 10 años más jóvenes que yo, lo cual no es algo que antes haya marcado una barrera por el conocimiento en los títulos, sobre todo porque 10 años no es mucho, pero en esta ocasión, todo fue diferente.

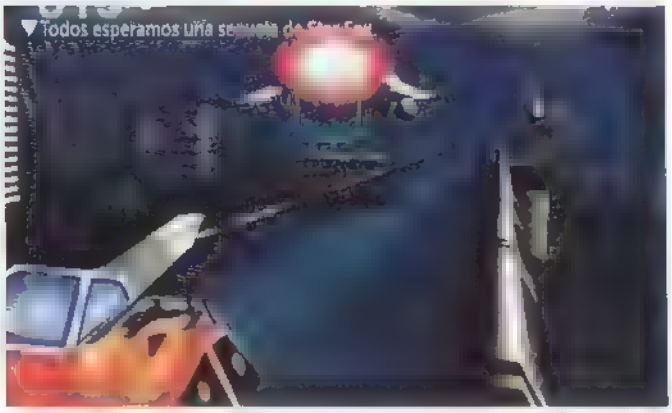
Después de un rato jugando **Mario Kart**, comentamos un poco acerca de los juegos más difíciles que hemos jugado y me llamó mucho la atención su respuesta: fue **Super Mario 64**, todos coincidían en que era de lo más complejo que habían jugado, que lo probaron por unas horas, pero que luego de no poder avanzar, decidieron dejarlo. Lo mismo con otros títulos de Nintendo 64 como **Star Fox 64** o **Mischief Makers**. Realmente no podía creerlo, ya que si bien no son obras sencillas de terminar, no son para nada imposibles, y literalmente cualquier persona con cierta dedicación puede ver el final en poco tiempo.

Mi asombro era tal que les pregunté cuál era su opinión de **Super Mario Bros. 3**. Contestaron asustados, con miedo, con ese temor que da algo que no quieres volver a ver.

El reto es parte fundamental de cualquier videojuego sin importar el género


▼ Reunir las 120 estrellas era un reto.


▲ Un título excelente de Nintendo 64


▼ Todos esperamos una se

Mencionar es cualquier juego de **Contra** hubiera sido como arrojarlos de una montaña: no habrían querido saber de él, obviamente, yo les decía que eran juegos normales, sin una dificultad elevada, pero ellos insistían, así que como contaban con la versión especial de **Mario All Stars** para Wii, lo pusimos para demostrar mi punto.

Me fui directo a **Super Mario Bros. 3** y como si se tratara de la tabla de 1, saqué las flautas, y en cinco minutos ya estábamos en el mundo 8. Ahí vino el primer acto de asombro de su parte, ya que no sabían de la existencia de las flautas, y mucho menos cómo obtenerlas.

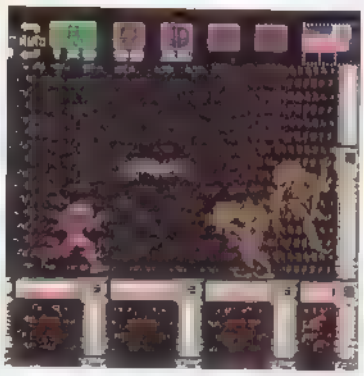
Me preguntaron que ¿cómo esperaba Nintendo que un niño de 6 años pudiera adivinar que en esos niveles justamente había algo raro? Les dije que era simplemente instinto de videojugador que así habíamos crecido durante los años noventa, lo único que teníamos que hacer era observar y darnos cuenta de que en todo el nivel sólo había un bloque de color blanco, que algo debía indicar y después de muchas vueltas, se descubría que al dejar presionado hacia abajo por unos segundos, podías pasarte a un segundo plano del escenario. Para mí y para muchos de ustedes que en este momento leen esta experiencia, es algo obvio.


▶ ¿Difícil? Para nada, sólo desafiante, es todo.

Jugando al máximo nivel

▲ Kra d s que esperando por ti

▲Las cápsulas son básicas en el juego.



▲No ataques como si no hubiera mañana

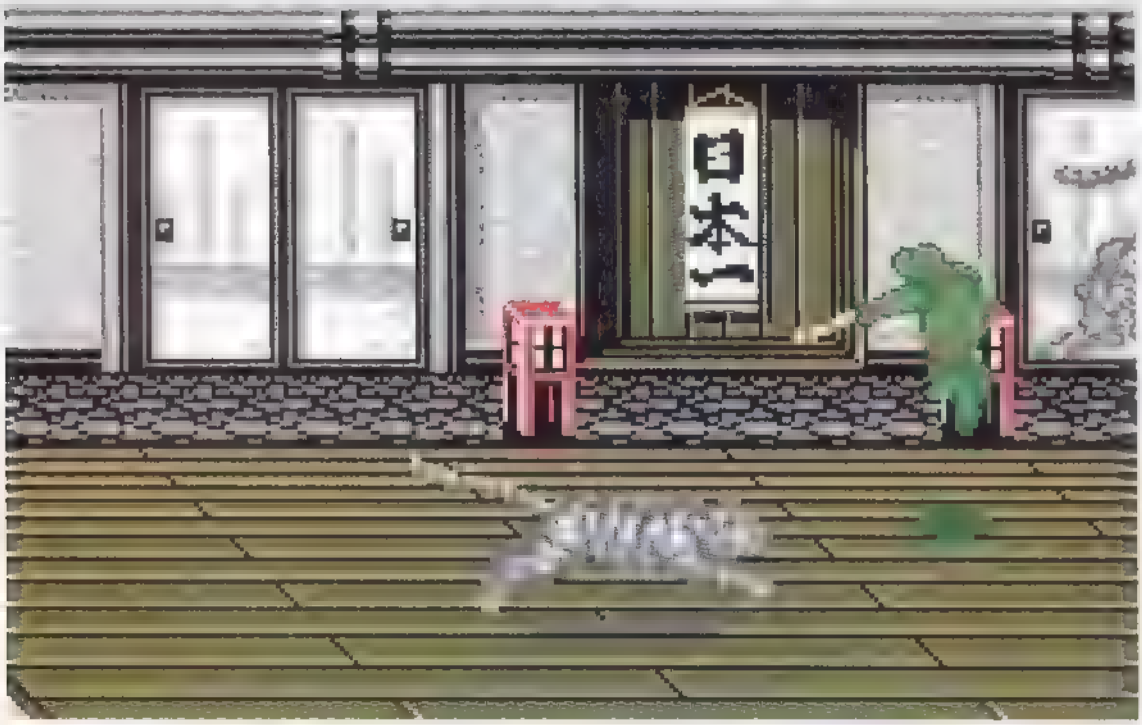
Juega tus clásicos de NES y te llevarás una grata sorpresa con la dificultad

Como cuando "algo" nos decía que debíamos caernos en un abismo, pero que habría un secreto por descubrir: eso me decían que ahora, gracias a CN y el internet, cuando se atoran en un juego sólo buscan como pasarlo y ya. además, afirmaban que jugar de corrido un título sin poder salvar era demasiado

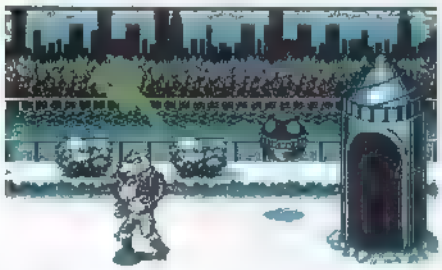
Pasó un rato y terminamos **Super Mario Bros.** y **Super Mario Bros. 3** con todo y el nivel -1 en la primera aventura de **Mario** se sorprendieron y prometieron mejorar seguir intentando antes de dar e la vuelta a esas obras de hace años pero aún as el s gu ente juego en la tarde fue **Just Dance 4**, que no es malo, pero nos sirve perfecto para e emp. ficar e. s guiente punto en este artículo

La mayor a de juegos actualmente no ofrecen n ngún t po de reto, algún punto donde nos hagamos verdaderamente expertos. ahora todo lo que se qu ere es s mpleza Se acabaron las obras largas y profundas. por eso el mercado actual da la espalda a maravillas como **Xenoblade** o **The Last Story**, sólo desean ver los créditos finales y usar dos botones sin meterse en comandos complicados. lo que nos explica perfectamente que en las listas de ventas mundiales **Call of Duty** **FIFA** y **Just Dance** estén en los primeros puestos Y que quiero dejar bien claro, no es que sean malos. pero no son mejores que muchos otros que no venden tal cantidad a pesar de que en calidad, como videojuego, como ese concepto, son infinitamente superiores

Al principio, pensé que exageraba que tal vez la situación no era tan crítica hasta que una vez jugando **Super Metroid** en Wii U, para revivir viejas glorias con esta gran obra de arte, entré a Miiverse para ver lo que opinaba la gente del título ya que fue toda una oferta sólo cuatro pesos. lo primero que quería ver eran los dibujos, se encuentran gratas sorpresas, pero no como lo que halle



◀ Muchas veces la paciencia era la clave para poder atacar al adversario



▲Evita pelear en el suelo.

▲Una gran adaptación de

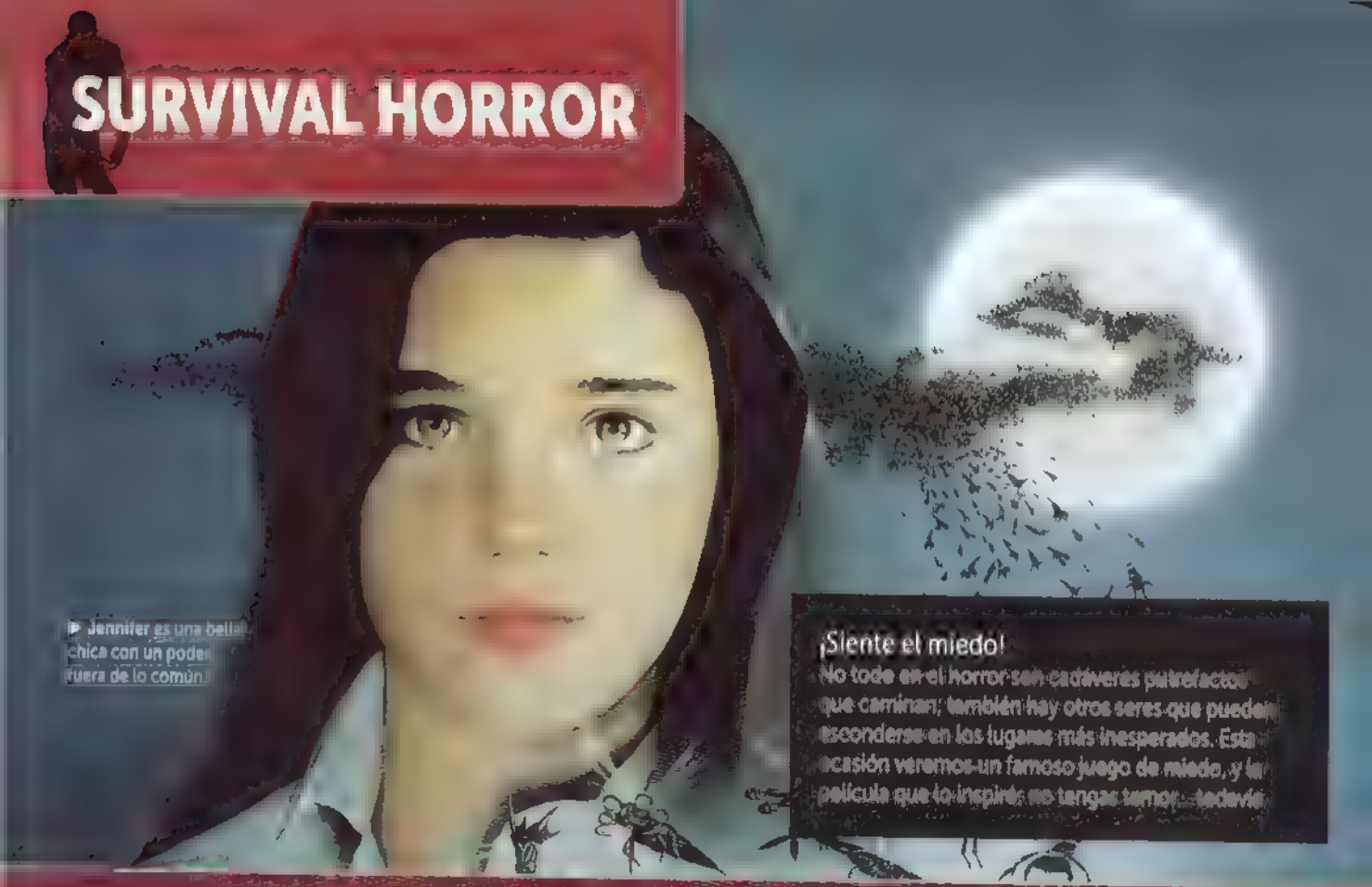
El foro de Miiverse dedicado a **Super Metroid**, juego hecho para presumir y comentar curiosidades, estaba repleto de S.O.S. desesperados, ya no para poder llegar a alguna parte en especial, sino en dudas de cómo abrir las puertas... era realmente triste, pero no por Nintendo, esto ya no pasa, el instinto de videojugador se pierde, queda olvidado, dando pauta a que cada vez se incluyan menos retos y más ayuda, sólo veamos lo que pasó con la serie de **Resident Evil**, antes cuidar las balas era una prioridad, ahora a, matar a un

No podemos esperar que la gente solucionen nuestros problemas

los jugadores jóvenes, ellos no tienen la culpa, no vivieron la época de oro de este entretenimiento, son hasta cierto punto víctimas de la industria actual en la que todo mundo quiere con dos botonazos terminar y poner el siguiente juego. Sólo hagamos memoria ¿cuando fue la última vez que estuvimos explorando un nivel para buscar áreas secretas? Si no es uno de los títulos de enemigo, salen municiones y otros ítems, sin duda ya no es lo mismo. Otro ejemplo que se me viene ahora a la mente son las adaptaciones de **Tortugas Ninja** para NES, eran todo un reto cada personaje tenía su arma y esto interfería en su adaptación a la batalla pero ahora, cuando sale un juego basado en estos héroes, todo el tiempo es apretar el botón de golpe, cinco minutos y terminas el nivel, después repites por un par de horas, y listo. Es la forma perfecta de echar a perder una franquicia, pero bueno, ese ya es otro tema lo que pretendo con todo esto es crear conciencia, no para no disfrutar y jugar los títulos actuales, sino para exigir un mayor nivel de reto, de profundidad, donde nuestra coordinación y rapidez con las manos vuelva a ser la de antes la de hace unos años

Espero que les haya agradado el tema que toqué esta ocasión, recuerden que pueden contactarme por correo electrónico en juang@revistaclubnintendo.com por Twitter en @MasterKiraCN o, si lo que quieren es jugar, podemos echarnos unas buenas retas en Wii U, mi usuario para Miiverse es Master MX, que tengan un gran mes, nos veremos pronto con más temas interesantes del medio

El juego abanderado de las nuevas generaciones.



Jennifer es una bella chica con un poder fuera de lo común.

¡Siente el miedo!
No todo en el horror son cadáveres putrefactos que caminan; también hay otros seres que pueden esconderse en los lugares más inesperados. Esta ocasión veremos un famoso juego de miedo, y la película que lo inspiró: no tengas temor... todavía.

Clock Tower / Phenomena

Es imposible estar siempre en las botas de un soldado; ¡ser una damisela en peligro es más terrorífico!

- Compañía: Human Entertainment
- Desarrollador: Human Entertainment
- Categoría: Survival Horror
- Jugadores: 1
- Año: 1995
- Conexión: Inicio de la saga

La torre del reloj siempre ha sido un lugar tenebroso al que muchos temen entrar. Esta ocasión es el escenario perfecto para una aventura de horror en donde vivirás el papel de Jennifer, una chica que ha sido llevada a un nuevo hogar junto con [illegible] eso sin mencionar que encararán [illegible] secretos que definitivamente no [illegible] comparten muchos elementos, como [illegible] llama igual: Jennifer).

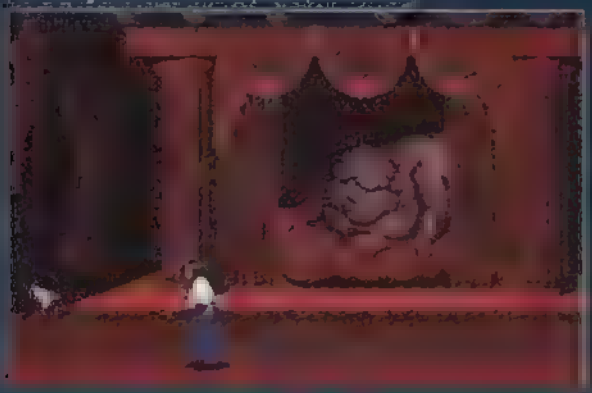
La diferencia más notable entre este y otros juegos del género es que no [illegible] que vulnerable, pues sus mejores armas son correr y esconderse. Cabe mencionar que este es un título *point-and-click*, pues no controlas de manera directa a la protagonista, sino que con el puntero debes seleccionar [illegible] acción que realice y todo lo necesario para ir progresando en la historia. Esto le da un toque todavía más terrorífico, pues al momento de enfrentarte al enemigo del juego: Bobby, debes [illegible] temor en estos momentos. La historia [illegible] Jennifer irá descubriendo la verdad [illegible] hay entre los eventos y lo que pasa [illegible] finales en Clock Tower, los cuales dependen de las decisiones que tomas mientras juegas; no todos son [illegible] sobrevives puede haber sorpresas sumamente desagradables.

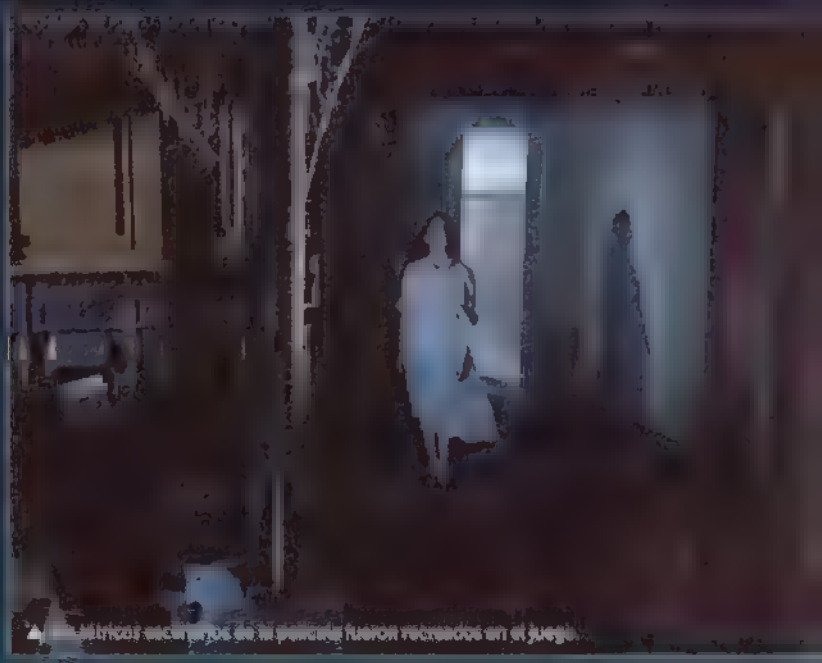
Es una gran pena que esta joya que inició una serie, no haya llegado a nuestro continente, pues salió sólo [illegible] esperanza de que veamos que esta [illegible] cuesta nada, ¿verdad?

Mantener la calma en este juego es algo difícil, pero vital para sobrevivir.

◀ La mansión está llena de muchos secretos.

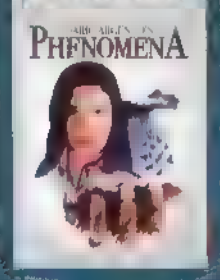
▼ Si esta grotesco ser no te espanta, ¡nada lo hará!





▲ Los [illegible] de la película fueron recreados en el juego.

- Compañía
Titanus
- Director
Dario Argento
- Actuan
Jennifer Connelly
Daria Nicolodi
Dalila Di Lazzaro
- Año
1985
- Conexion
Esta película sirvió de inspiración al juego Clock Tower



Clock Tower tuvo como base esta [illegible] cinta, en la que una estudiante de nombre Jennifer debe sobrevivir a un asesino serial que [illegible] de la escuela en donde se encuentra. [illegible] llega hasta ella, debe aprender a [illegible] poder [illegible] que le permite comunicarse con los insectos. Al [illegible] el hecho de que todos la consideren una chica anormal por esta habilidad. Como era de esperarse, hay muchos misterios alrededor de los asesinatos, y es donde la trama comienza a ponerse más y más intensa.

[illegible] que vivas la emocionante historia. Curiosamente, cuando fue traída a nuestro continente, se le cambió el nombre por Creepers, y tuvo varios cortes y censuras, por lo que su duración es menor. Si llegas a verla, [illegible] que sea la original, pero si no es posible, la gente [illegible] la dirección son excelentes, así como [illegible] es de sorprenderse que haya servido [illegible] Clock Tower.

Esta espeluznante película italiana es toda una joya del cine de horror

▶ ¡Qué gran actuación de la bella Jennifer Connelly!

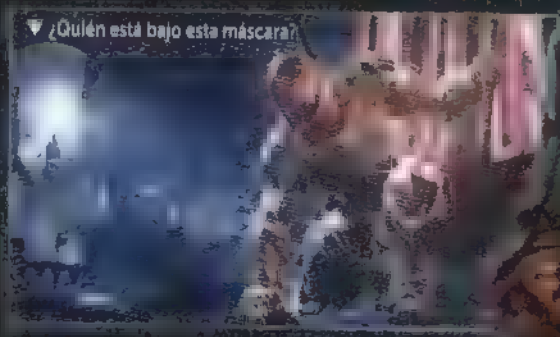
Espero que te haya gustado la entrega de este mes, y que te inspire a seguir sobreviviendo en los videojuegos y disfrutando de las películas del género como esta gran obra. En próximas ediciones veremos otros títulos más incluyendo algunas técnicas que me han solicitado para Resident Evil 4, entre otros más. No dejes de seguirnos para comentar todo lo referente a este escalofriante género que tanto nos agrada; mientras tanto, trata de conseguir Phenomena, es una historia que debes de ver, ¡pero trata de no hacerlo solo!

▶ La sorpresa será un elemento crucial en las misiones.

▼ Visualmente resulta espectacular.

▶ Los enemigos clásicos no podían quedarse fuera.

▼ ¿Quién está bajo esta máscara?



Batman Arkham Origins

El Caballero de la Noche vuelve a Wii U

- Compañía: Warner Bros. Interactive
- Desarrollador: Warner Bros. Interactive
- Categoría: Acción
- Jugadores: 1
- Opinamos: Ya era momento de una secuela

Aún sin valoración de la ESRB (© Warner Bros. Interactive Entertainment)

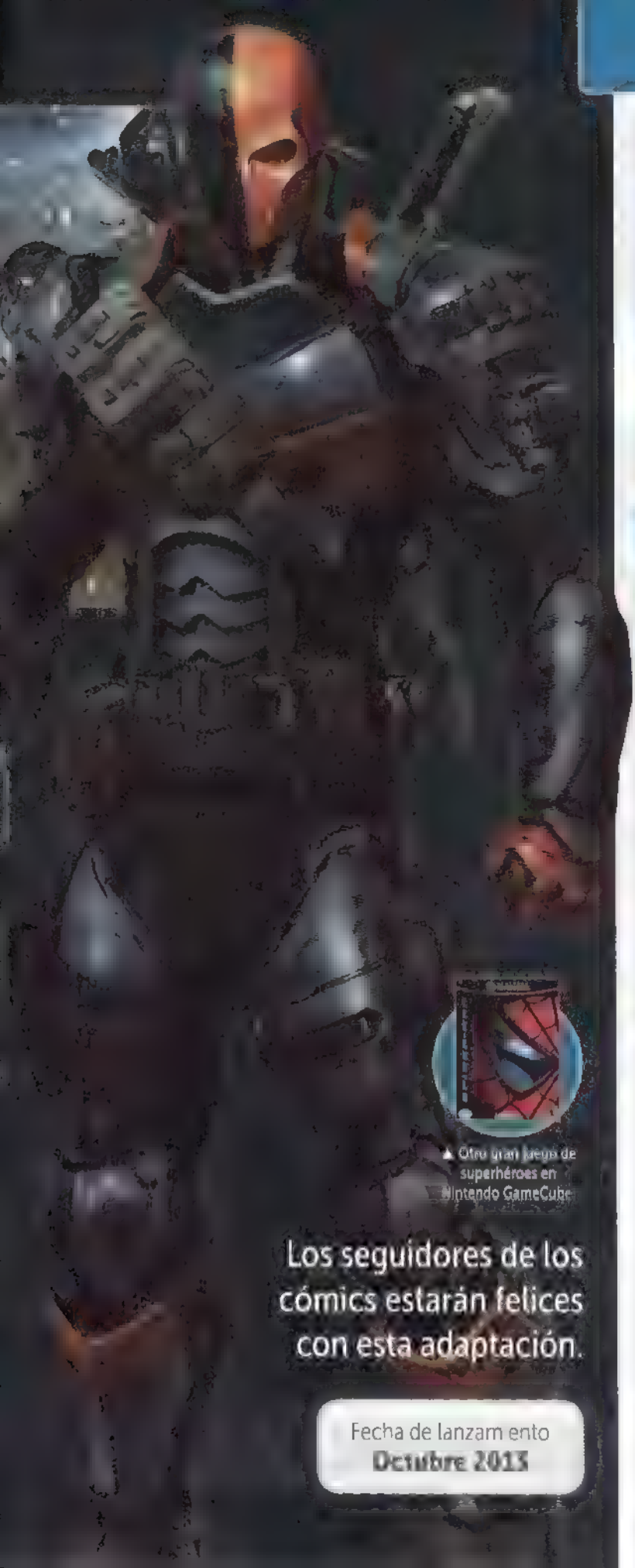
Uno de los mejores juegos que aparecieron en el lanzamiento de Wii U el año pasado fue, sin lugar a dudas, **Batman: Arkham City**, por donde se le mire, fue un juegazo que marcó un nuevo camino en el estilo para desarrollar videojuegos basados en superhéroes.

Era lógico que después de su éxito, se presentará una nueva entrega, la cual se ha confirmado hace unas semanas, **Batman Arkham Origins**, que, como su nombre lo indica, no es una continuación directa de la historia, sino una precuela.

Conoceremos todo lo que pasó **Batman** antes de enfrentar el caos ocasionado por **Joker** y compañía, de hecho, el villano principal en esta obra será **Black Mask**, quien gracias a su poder económico, desea controlar todo lo que ocurra en Gotham City.

Aunque no se ha confirmado, todo indica que se utilizará el mismo sistema de juego que conocimos en **Arkham City**, es decir, el de la exploración, ofreciendo siempre diferentes opciones para terminar con los enemigos, utilizando todos los trucos más famosos de **Batman** y su mágico cinturón. Su fecha de lanzamiento se ha establecido en octubre de este mismo año, así que anótalo desde ahora en tu calendario, ya que, considerando los trabajos previos de la compañía, estamos seguros de que se convertirá en uno de los grandes de Wii U.

Ojalá que, al igual que ocurrió con el juego anterior, en la consola de Nintendo se aproveche el GamePad, realmente se logra una experiencia mucho más intensa gracias a este control, y sería una lástima que no se utilizara de forma innovadora en esta nueva adaptación de los cómics.



▲ Otro gran juego de superhéroes en Nintendo GameCube

Los seguidores de los cómics estarán felices con esta adaptación.

Fecha de lanzamiento
Octubre 2013

▲ El uso del GamePad seguirá siendo de gran ayuda

▲ Excelente forma de celebrar el año de Luigi

New Super Luigi U

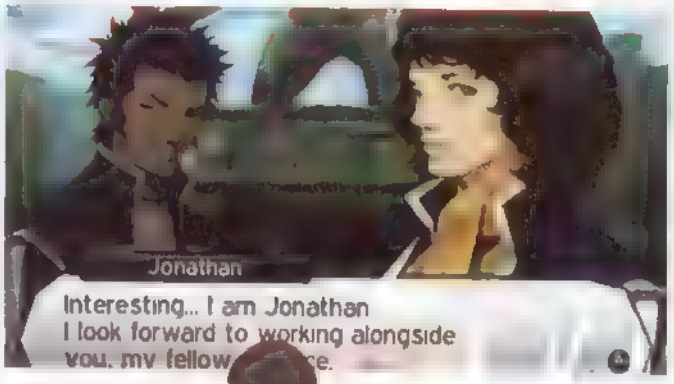
Nueva aventura a la vista

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **El mejor DLC que se haya diseñado.**

Hemos hablado mucho de cómo deben hacerse los DLC en los videojuegos, pues bien, este es un claro ejemplo de cómo ofrecer algo novedoso. Hablamos de **New Super Luigi U**, que llega a Wii U en junio, de este mismo año para otorgar a los que disfrutamos la historia original, de 82 niveles exclusivos para recorrer además de un integrante extra para el *multiplayer*. Se trata de Nabbit, el ladrón que debías perseguir en la anterior entrega. Pronto te tendremos todos los detalles de este título descargable que apunta a ser una de las grandes apuestas de Nintendo.

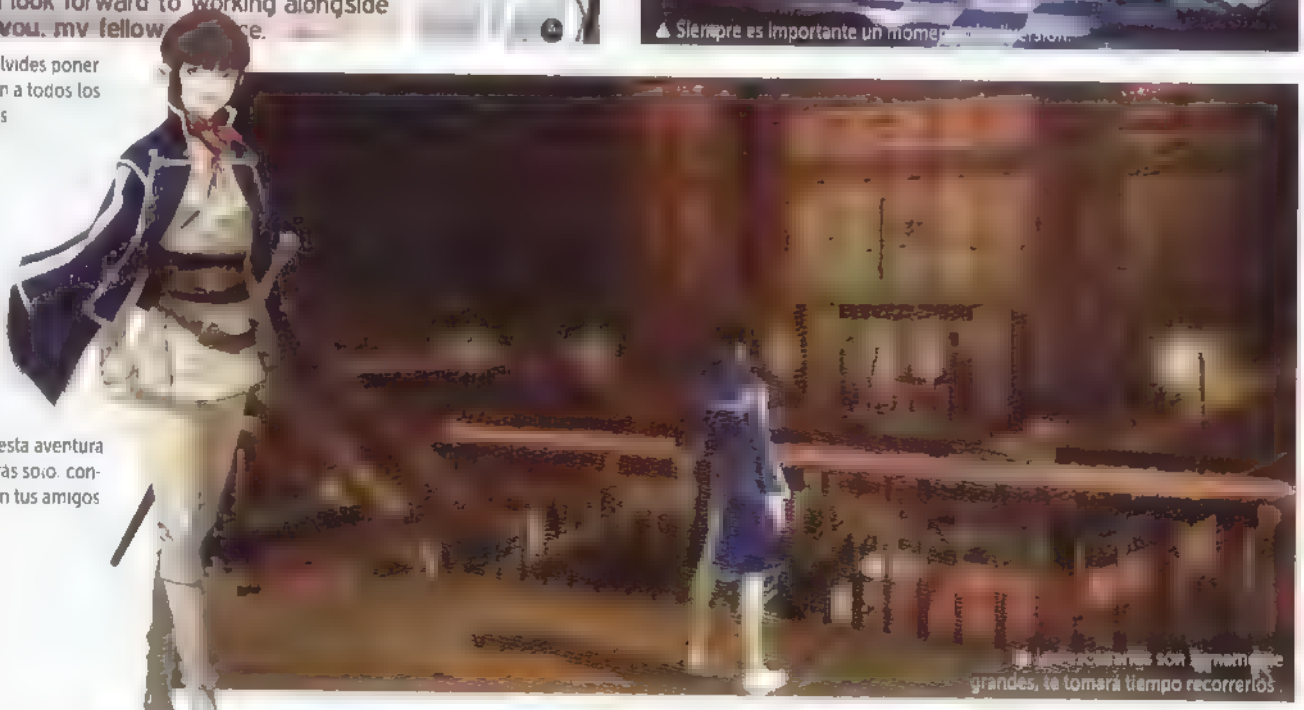
Violencia moderada

Fecha de lanzamiento
Junio 2013



▲ No olvides poner atención a todos los diálogos

▲ Siempre es importante un momento de reflexión.



▶ Para esta aventura no estarás solo, contarás con tus amigos

grandes, te tomará tiempo recorrerlos.

Shin Megami Tensei IV

Un gran RPG japonés llegará a Nintendo 3DS

- Compañía
Atlus
- Desarrollador
Atlus
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Resurgimiento RPG.

Los juegos RPG han pasado por una crisis desde hace muchos años, las historias y el *gameplay* se han hecho cada vez más simples, es por esta razón que se agradecen obras de la dimensión de **Shin Megami Tensei IV**, un título que tiene todo lo necesario para volverse un clásico, no sólo de la consola, sino del género. En la trama tomaremos el papel de un joven que está por cumplir la mayoría de edad, y como marca la tradición de su pueblo debe visitar una torre mística para comenzar a tomar su papel en la vida. Lo que nadie sabe, es que dicho viaje lo marcará para siempre a él y a todos sus acompañantes.

Pocas veces puedes sentirte libre en un RPG, siempre debes seguir un camino establecido, pero en esta ocasión no es así, debes explorar cada uno de los lugares que visites para encontrar pistas que te permitan avanzar, en pocas palabras, un RPG clásico con algunos elementos visuales adaptados a la época, pero nunca perdiendo la esencia de la serie, la cual, como bien sabemos desde **Devil Survivor**, está de ofrecer un *gameplay* adictivo y fácil de asimilar. Su salida está prevista para este año, pero aún no se ha dado una fecha exacta para su aparición.

Aún sin valoración de la ESRB

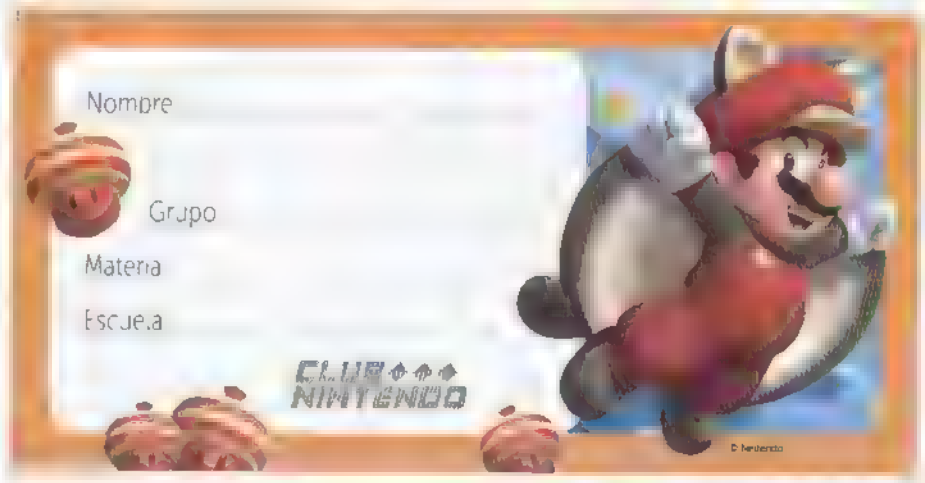
Consideramos que ya es tiempo de que la serie llegue a Wii U

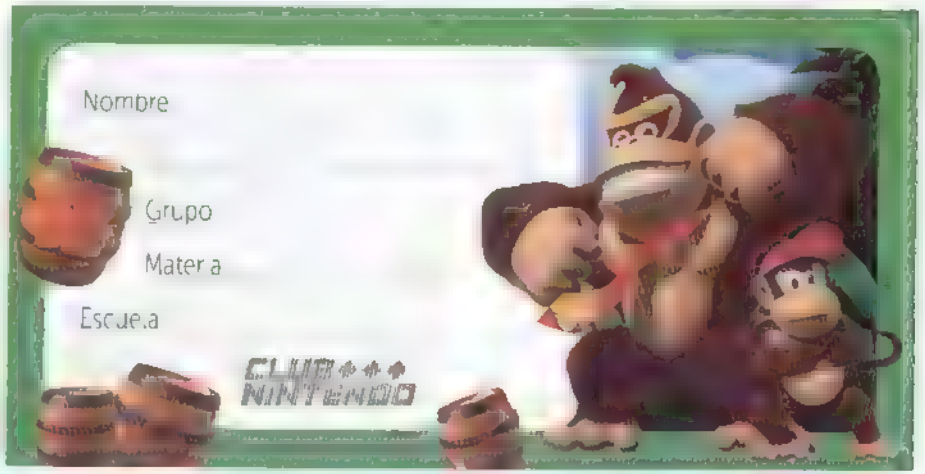
Fecha de lanzamiento
Julio 2013

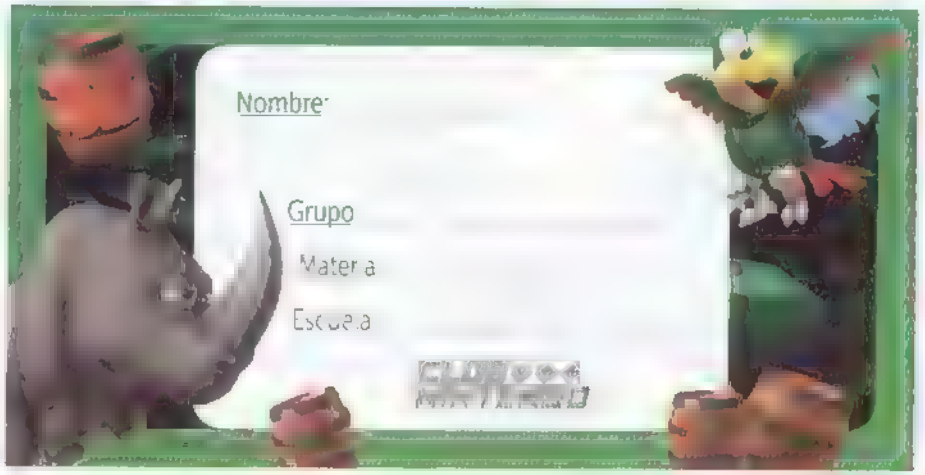
ETIQUETAS

DESTACA ENTRE TUS CUADERNOS

Aun falta para el regreso a clases y en CN te queremos ayudar para que no te tomen por sorpresa esta vez preparamos estas o[illegible] es etiquetas con **Mario** y **Donkey Kong**, que te servirán para identificar tus cuadernos y destacar entre tus cuates. Espera el número del próximo mes, porque tendremos las cuatro restantes.







Identifica tus útiles escolares con estas etiquetas, solamente recorta y pégalas en tus libros o cuadernos

Nintendo

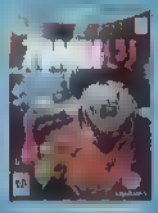
UBISOFT

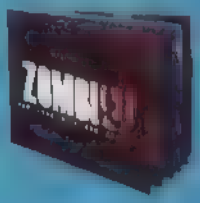
ZOMBIU

por sólo

$7499.00

Ahorra $1998.00





ZOMBIU DELUXE SET 32.00

Wii U

PAUSA

Super Smash Bros. Wii U/N3DS

El juego que todos esperábamos, por fin se muestra en video y con nuevos personajes.

▶ Dixie, Donkey y Diddy, ellos surgieron en la época del SNES.

Donkey Kong Country Tropical Freezes

Retro Studios retoma la popular franquicia de Nintendo para ofrecernos esta secuela que simplemente luce espectacular.

Splinter Cell: Blacklist

Retoma el papel del agente secreto de Tom Clancy.

Ubisoft mostró más información de este título que llegará próximamente a Wii U. Contará con una historia individual, así como modalidad multijugador que ofrecerá mejor *Replay Value*. Además, la función del GamePad hará única esta versión.

Protección metálica

3 en 1 para Nintendo 3DS

El kit 3 en 1 de Protección metálica tiene lo que necesitas para proteger tu Nintendo 3DS de golpes y caídas. Incluye una caja metálica protectora, una mica que protege la pantalla, y un lápiz óptico retráctil.

TURRILANDIA


Nueva temporada
el Chavo
Todos los jueves,
3:30 de la tarde
5*
CANAL CINCO

BBVA Bancomer

Con Winner Card diviértete ahorrando y **gánate un viaje a París** con los Pitufos

Además, si abres tu cuenta o depositas **$5,000** te llevas **gratis 4 boletos** para el **cine**.

Sólo en Cines.

No esperes más, acude a tu sucursal hoy mismo y usa el banco a tu favor.

adelante.

Regalo al instante al incrementar o contratar una cuenta Winner Card (subproducto 0201) del 01 al 31 de julio de 2013 por cuando menos de $15,000.00 M.N. superior al saldo que se haya tenido al 30 de junio de 2013 o al día del depósito, el que resulte mayor. Para cuentas nuevas se deberá contratar una cuenta Winner Card con $5,000.00 M.N. Promoción válida del 1 al 31 de julio de 2013 o agotar existencias, un regalo por cliente. El regalo consta de una tarjeta que contiene 4 boletos de cine válidos en cualquier conjunto Cinépolis tradicional ubicado dentro de la República Mexicana del 1 de julio al 31 de diciembre de 2013. Aplican restricciones en la tarjeta. La tarjeta no se trata de un medio de disposición, ni una tarjeta bancaria, sino de un cupón para el canje de los beneficios de la promoción.

Para participar en la promoción de los viajes: por cada incremento de $4,000.00 M.N. durante julio obtendrán 10 participaciones para el sorteo de 2 viajes a París. Se debe mantener el saldo incrementado al 31 de julio de 2013 para poder participar. Cada viaje consta de: viaje cuádruple a París tematizado de Los Pitufos. Viaje de 3 días y dos noches para 4 personas (dos adultos y dos niños), para vivir una experiencia con un mago que al seguir todas las pistas los niños harán aparecer a Pitufina, y visitas a algunas locaciones de la película en París.

El sorteo se llevará a cabo el 13 de agosto de 2013 a las 9:00 horas en el auditorio de Centro Bancomer, Av. Universidad 1200, Col. Xoco, C.P. 03339, México D.F., acceso libre y gratuito. La difusión es a través de radio, prensa, materiales Bancomer, folletos. La lista de ganadores se publicará el 16 de agosto de 2013 en los diarios El Sol de México y Excelsior. Tienes 20 días hábiles a partir de la fecha del sorteo para recoger tu premio. El valor del premio es de $172,679.00 pesos M.N. de cada viaje. Responsable del sorteo Lic. Julio César Anaya Elizalde. Permiso SEGOB 20130389PS07, vigencia del permiso del 1 de julio al 13 de agosto de 2013.

Consulta términos de contratación, comisiones y del producto Winner Card en www.bancomer.com o consulta a un Ejecutivo.